

Пролог: Запреты

Шесть месяцев назад, после

После пятого удара битой его череп обвалился внутрь. Его мозги, уже наполовину измельчённые ударами, пролились на моё оружие. Я заплакала так сильно, что едва могла дышать. Я уронила битую, отошла, шатаясь, взяла его дробовик и приставила дуло под своим подбородком. Я нажала на крючок, но ничего не произошло, и я заплакала ещё сильнее.

«Тебе надо дослать патрон», – сказал голос. Я обернулась и увидела монстра на стене. Я отскочила, и мои пальцы уже превращались в когти, когда я осознала, что это было зеркало, что это моё собственное отражение, окрашенное покрывшими стекло кровью и желчью. Но моё отражение разговаривало, и я видела Пирос вокруг стекла, похожий на поднимающийся над песком пустыни жар.

Я посмотрела на ружьё. Моё отражение было право. Хотя он зарядил его, он не взвёл курок. Я взвела его и снова посмотрела в зеркало, подзадоривая квашмалима оспорить моё решение.

Но он этого не сделал, так что я снова направила дуло себе в подбородок. И спустила курок.

Я почувствовала острую боль. Миллион пчёл ужалил мою шею и моё горло. Эти пчёлы добрались до моего мозга, прорылись сквозь украденную плоть, которую я таскала по миру, пробурили себе дорогу через череп и вышли, рассерженно жужжа, из моего затылка. Они несли с собой мозговую ткань, эти маленькие пчёлы из стали и углерода, они несли спинномозговую жидкость, кровь и, возможно, Божественный Огонь. Всё это произошло за полсекунды. Умирая, я рухнула на пол, и глядела на то, что осталось от его тела.

Год назад

У каждого духа есть запрет. Слово вводит в заблуждение, но я не знаю, есть ли в английском – таком странном, ломаном языке, похожем на заразу на губах мира, лингвистический вирус – термин для настоящей концепции. Запрет – это не что-то, что духу не позволено делать, а что-то, что определяет духа, как стены определяют комнату. Я прошла много миль с тех пор, как оставила порученную мне работу, и я повстречала столько духов, что даже кто-нибудь настолько же педантичный, как Брайн, или кто-нибудь настолько многословный, как Верни, не смог бы каталогизировать их всех. Сама я никогда и не пыталась. Я лишь запоминала тех, кто соприкасался со мной. Но я также запоминала запреты, и я оставляла эти секреты за собой.

Я остановилась и рассказала историю группе туристов в парке Стоун-Маунтин. Они старались идти быстрее, чтобы избавиться от меня, но я не отстала и рассказала им историю о Чёрной Кошке, духе смерти, который может убить мужчину одним росчерком когтей, может поглотить женщину за два укуса и за мгновение разорвать ребёнка, оставив лишь кожу и сухожилия. Я рассказала им эту историю под видом «индейского суеверия», потому что эти туристы были белыми и ничего про это не знали. Я рассказала им, что Чёрная Кошка не может навредить женщине, пока та беременна, и они сказали: «о, интересно», и пошли ещё быстрее, а я присела в лесу. Но я заглянула в Сумрак и увидела, что Чёрная Кошка, следовавшая за ними весь день, уходила прочь с недовольным видом, ведь они теперь знали её секрет.

У каждого духа есть запрет, и духи знают свою собственную сущность. У людей нет запретов, и они не знают свою сущность. Человек, заявляющий, что знает своё место в этом мире – лжёт, поскольку знать это не в человеческой природе. Они могут искать своё предназначение, и многое приобрести в этих поисках, но они никогда не найдут его, и это и есть человечность.

Мы, Созданные, знаем своё предназначение. Наше предназначение – следовать Паломничеству и достигнуть этого состояния невежества, оставить ясный путь и войти в состояние вечной неопределённости. Только дурак будет следовать пути Паломничества. Я осознавала это много раз за годы своей жизни, и каждый раз я клялась, что не буду больше стремиться к человечности, не буду больше проходить бесполезные вехи. И уж точно не буду больше рассказывать истории людям, предостерегая их от окружающих их духов. Духи злятся, когда я рассказываю их секреты, и моя память, а то и моя плоть, носит шрамы, оставшиеся от оказанной человечеству доброты.

Я не буду больше искать человечности. Я возьму это своим запретом.

Одиннадцать месяцев назад

–Охрененный у тебя маллет.

Я обернулась и посмотрела на сказавшего. Другие люди, отдохавшие на траве, глядели вверх на изображение на скале и не обращали на него внимания. Он не кричал. Он рассчитывал, что я закричу. Большинство людей в Атланте относятся вежливо к незнакомцам и даже сквозь дымку Отторжения они обычно выдают мне натянутую улыбку и кивок. Но этот человек явно хотел навредить мне.

Но дело не только во мне. Я протёрла глаза и осмотрела его, и как я и ожидала, на нём сидели похожие на чертей существа, удерживаемые от отрыва в вакуум Тени его ненавистью. Он привлёк их этой ненавистью, или это они принесли её с собой? Я не знаю. Мне всё равно. Я дала клятву и Паломничество умерло для меня. Я подумывала ударить его, но вместо этого решила прикинуться дурочкой. «Спасибо», – сказала я, ероша волосы.

– Да пошла ты, – ответил он и ушёл.

– Придурок, – раздался голос рядом со мной. Молодой мужчина лежал на одеяле, опираясь на локти. Я же просто сидела на траве. У меня даже солнечных очков при себе не было. Он подвинулся и предложил мне немного места.

Я была по-настоящему ошарашена. Я приняла его предложение, и он дружелюбно мне улыбнулся. Не было ни похоти в его глазах, ни фальшивого доверия за его улыбкой. Он даже не спросил, как меня зовут, он просто устроился поудобнее и поднял голову к небу, испещрённому оранжевым, так как день уже подходил к своему концу. Я уставилась на него, пытаюсь найти Пирос, Флюкс, что угодно из мира духов или зверей, но не нашла ничего. Но он не мог быть человеком. Люди не ведут себя так, нет, только не с Созданными.

Он заметил, что я смотрю на него и встретился со мной взглядом. Это, подумала я, должно сработать. Это всегда начинается с того, что они смотрят мне в глаза и видят заключённую в них Тень. Будет ли он её сторониться или прыгнет в неё, наслаждаясь новообретённым знанием?

Он не сделал ни то, ни другое. Он протянул руку и сказал: «Меня зовут Чарльз».

Слёзы появились прежде, чем я смогла остановить их. Я отвернулась, пытаюсь прикрыть кашлем свои всхлипывания. Мне почти удалось восстановить самообладание, но он положил руку на моё плечо и спросил, всё ли со мной в порядке. Я не смогла ответить. Он помог мне встать и увёл меня с холма в лес, в прохладную тень, прочь от скопления людей. Мне, наконец, удалось подавить свои чувства, и я сказала: «Прости за это».

«Всё нормально,– сказал Чарльз. – Я тоже не люблю толпу».

Я впервые посмотрела на него. Прежде я видела его через линзы своих взглядов на человечество, а потом через алхимические операции, которые позволяют мне видеть энергии, способные поддержать моё существование или убить. Теперь я смотрела на него, используя только свет, стекловидное тело и плоть. Он выше меня, но только на несколько дюймов. Он немного пухловат посередине. Я не искусна в угадывании человеческого возраста, особенно у мужчин, но ему, наверное, 30, может чуть меньше. У него было очень мало волос, они были пострижены почти до кожи черепа, и если бы они выросли, они могли бы быть светло-рыжими или золотистыми.

Он смотрел на меня без ненависти или даже очарования. Он знал, что со мной что-то не так, но он думал, что это фобия, простая неспособность выдерживать толпу. Его разум не распознавал Божественный Огонь во мне, или же распознавал и он просто по-своему реагировал?

Я не могла придумать ничего, что бы передало мои чувства к нему. Я сказала: «Меня зовут Зо Малак».

Он пожал мне руку. «Рад познакомиться, Зо. Меня зовут Чарльз Монахан.»

В этот момент я поняла, что я снова в Паломничестве. Я могу возненавидеть Чарльза за это, или могу принять его. Я не сделала выбор сразу же, а просто продолжила двигаться по инерции, пустив всё на самотёк, оставив решение до полного понимания. Пока что я вернулась вместе с ним назад к одеялу, села и стала наблюдать за цветными огнями на горе.

Восемь месяцев назад

У человечества нет запрета. Вот почему Чарльз может любить меня. Вот почему мы живём вместе, без Отторжения и без ненависти.

Я рассказала ему правду той первой ночью, когда мы лежали обнажёнными под звёздами, глубоко дыша, и от наших тел исходил пар в жаркую июльскую ночь. Не знаю, что он почувствовал – кто его знает, может он каждую ночь на этой неделе спал со странными женщинами. Но я хотела, чтобы он понял, что я была странной не из-за плохого воспитания или необычных религиозных убеждений. Я была странной потому, что я никогда не рождалась, никогда не росла. Я поднялась из песков пустыни с духами, требующими моей крови, и я хотела, чтобы он знал и это тоже.

Поэтому я показала ему. Я знала, что он бы не поверил мне, поэтому я показала ему. Я вытянула руку и воззвала к Пиросу внутри себя, чтобы изменить свою плоть, и мои ногти стали чудовищными когтями. И в этот момент он увидел мой настоящий облик. Он увидел духовную материю, текущую из щелей в моём теле. Он увидел, что у меня нет глаз, и что мой рот истекает чёрной кровью Сумрака. Он увидел всё это, а затем он увидел меня снова – всего лишь меня, Зо Малак, чьё тело он целовал, ласкал и внутри которого был всего несколько минут назад.

Чарльз был разумным человеком, и, хотя рассказанное мной было невозможно согласно всему, что он знал ранее, он был готов изменить свои прежние знания. Он был готов к узнаванию новых истин, и это стало причиной, по которой я влюбилась в него.

Сегодня я жду, когда он придёт домой. Его дом стал испорчен, когда духи повалили через истончившийся барьер, созданный моим Азотом. Возможно, скоро нам придётся уходить. Я говорю ему это каждый день, но мы ещё не пришли к решению. Здесь у него были друзья и семья, и сейчас он реже с ними видится, поскольку в отличие от него, они реагируют на меня также, как это обычно делают люди. Долгие годы следования Пути Очищения Олова научили меня растворять Отторжение, но подобные уловки работают недолго, и они не смогут задержать Опустошение. В любом случае, скоро нам придётся сбежать, потому что есть ещё одна, последняя опасность, которую я ему пока что не раскрыла.

Сегодня я расскажу ему об Укротителе.

Семь месяцев назад

Мы открыли дверь в спальню, и я, как обычно, быстро её осмотрела. Никаких духов, по крайней мере тех, которых нужно опасаться. Никаких рождённых Флюксом кошмаров, сидящих в засаде. Я позволила ему войти в комнату, и он проверил пистолет, прикрепленный сбоку кровати, и дробовик, висящий на стене. Оба были заряжены. Мы разделись и заползли на кровать. Он устал – он плохо спал в доме, в котором было столько голосов, пусть он и не мог по-настоящему слышать их. Ещё он был расстроен, так как знал, что я была права, когда отказала в его недавней просьбе.

Я свернулась сзади него и поцеловала его в шею. Я хотела, чтобы он занялся со мной любовью, потому что меня задел наш спор, и я хотела знать, что он всё ещё любит меня. Он не отреагировал. Я протянула руку над его бёдрами и погладила его живот. Эти действия были ритуальными, подобно запретам духов. Они определяли нас. Я касаюсь его в определённых местах, он понимает, чего я хочу. Если бы он поцеловал меня под ухом или провёл пальцами под грудью, это бы означало то же самое. Он знал, чего я хочу, но не хотел давать это мне. Он повернулся ко мне. «Прости, Зо, – сказал он. – Мне просто не хочется».

Я закрыла глаза, и он подался вперёд и поцеловал мои веки. Я начала плакать. Ненавижу плакать. Мне непривычно так себя чувствовать. Иногда я рыдала, когда видела людей, ведущих себя травмирующе по отношению к другим, потому что я думала, что они должны быть счастливы иметь то, что у них есть. Теперь я рыдаю, потому что Чарльз хочет то, что есть у меня, и я не могу переубедить его.

Он крепко обнял меня, и я знала, что он всё ещё любит меня, и что это было само по себе счастьем. «Прости, – сказал он снова, хотя я просила его не говорить это так часто. – Я знаю, что ты права, я верю тебе. Просто, если бы это были мы оба...» Он замолчал, ожидая, что я закончу его мысль. Я этого не сделала. Он заметил это и продолжил: «Если бы это были мы оба, то мы могли бы попытаться разобраться с этим вместе». Я молчала. «Мы могли бы защитить друг друга». Я всё также молчала. «Я имею в виду, от Укротителя».

Раньше он никогда не использовал эти слова, и я сама редко говорила их вслух. Укротитель – это просто ходячий ад, Сентиманус, чья единственная цель – забрать мой Божественный Огонь себе. Я села. Он включил свет. «Я люблю тебя», – сказала я, глядя его лицо. Он улыбнулся. «И поэтому я не могу этого сделать. Я не могу дать тебе то, что у меня есть, потому что ты живой». Он открыл рот, чтобы возразить, но я шикнула на него. «Тебе придётся умереть, – сказала я. – Тебя разорвут на части...» Мой голос надломился. Только подумать о моём Чарльзе в когтях духов было выше моих сил. Я перевела дух и продолжила. «Ты умрёшь, разорванный на куски, и затем я смогу собрать части в одного из Растерзанных. Но то, что поднимется, не будет Чарльзом Монаханом. Он – ты – уйдёт, уйдёт туда, куда уходят все человеческие души. Не знаю, куда именно». Я закатила свою ночную рубашку и показала на шрам на животе. «Ты как-то меня спрашивал, откуда у меня этот шрам, и я ответила, что не знаю. Это не из-за того, что я забыла. Это из-за того, что этот шрам уже был, когда я пробудилась. Эта рана появилась у девушки, умершей в пустыне, чьё тело Улган использовал, чтобы призвать духов и сделать защитника для племени. Не у меня».

Он кивнул. Он, наконец, понял. «Пойми, ты являешься чем-то большим, чем человек».

Я вздохнула. Я слышала подобное раньше, хотя и не от него. Мой приятель Верни рассказывал мне о похожих на его создателя людях – трансгуманистах, которые стремились сбежать от недостатков человечества через технологии. «Но я не такая, – сказала я. – Я не человек, подвергшийся воздействию Огня и ставший сильнее. Я мёртвая плоть, подвергшаяся воздействию Огня, и начавшая ходить и дышать. Я не нечто большее, чем ты. Я меньшее. Я неполноценна». Я поцеловала его. «Но только не тогда, когда я с тобой».

Он ответил на поцелуй. Он опрокинул меня на спину, поднял мою ночную рубашку и занялся со мной любовью. На несколько мгновений я стала настоящей женщиной. Стала человеком.

Шесть месяцев назад, до

Он получил желаемое.

Эта фраза встретила меня, когда я открыла дверь к нашему дому. Она была написана на стенах. Вернее, вырезана на стенах, сто раз сотней различных шрифтов. Мне не пришлось долго думать о её значении. Я побежала в спальню.

Чарльз был там. Он лежал на полу. Он был мёртв. Его разорвали на части и собрали снова.

Меня не было слишком долго. Я получила письмо от Верни, но он не хотел встречаться со мной в Атланте. Мне пришлось идти в Пенсильванию. Я проклинала его, проклинала тупого упрямого ублюдка за то, что заставил меня уйти, и проклинала себя за то, что ушла.

Укротитель был здесь. Я чуяла в комнате вонь его гончих-Пандорианцев, но сейчас их здесь не было. Уверена, они скоро вернутся, но он хотел дать мне несколько минут наедине с Чарльзом.

С тем, что от него осталось. Укротитель не способен создать нового Улгана. Он слишком долго был Сторуким, чтобы создать что-либо, кроме Подобий. Мне не придётся смотреть, как встаёт тело Чарльза.

Я встала рядом с ним на колени и посмотрела в его лицо. Я была слишком потрясена, чтобы плакать или кричать, но и этому скоро придёт время. Духи вокруг меня неистовствовали. Опустошение здесь сильно. Неудивительно, что они нашли меня.

Рука Чарльза пошевелилась.

Одно лишь это движение подстегнуло меня. Пошевелились лишь его пальцы. Возможно, он возвращается к жизни, как Улган, или он может быть на грани распада на чудовищных Изувеченных, или он просто дёрнулся, как это иногда делают мёртвецы. Неважно. Для меня неприемлемы все эти варианты. Я вытащила из угла железную битую – оружие, в обращении с которым за долгие годы я стала мастером – и опустила её на его череп.

Пять месяцев и двадцать девять дней назад

Укротитель не вернулся. Я проснулась в морге. Там не было того квашмалима, Чарльза или каких-то других людей. Я искала духов, но не увидела ни одного в этом холодном, стерильном месте.

Я ушла. Как и всегда, я украла одежду. Как и всегда, я украла деньги. Я украла ручку, бумагу и марки, и написала на четыре почтовых ящика, разбросанных по всей стране, как я делала почти 20 лет. Я написала свою историю о Чарльзе. Я написала о своём горе, своей потере и глупости.

Я подписала письма, как «Зо Малак, Паломник». Ведь я в Паломничестве, и больше никогда его не оставляю. Я хочу стать человеком. Я хочу вернуться на ту лужайку, где я впервые встретила Чарльза. И я хочу умереть там, чтобы моя душа встретилась с ним в той загробной жизни, которая возможна для людей.

Четыре месяца назад

Я вернулась в Пенсильванию и передала своё письмо Верни. После прочтения он не мог смотреть мне в глаза. Он понимал, что не будь тогда меня с ним, я бы смогла спасти Чарльза.

Он был немногословен. Он сказал, что увидится со мной снова – в Детройте, через год, если только мы не умрём или не достигнем Нового Рассвета. Таково всегда было соглашение между нами пятерыми. Если один из нас завершит Великую Работу, мы не будем подвергать его или её снова нашей боли. Но мы никогда не верили в такую возможность.

Он ушел, и я не знала, куда. Узнала я об этом спустя два дня, когда услышала о пожаре в Атланте. Он вернулся туда и выследил Укротителя. Он не уничтожил его, но сжёг большую часть его охотничьей стаи Пандорианцы. Укротитель не стал бы сражаться с Верни. Он не настолько глуп, но вот его стая...ну, его стая – Пандорианцы, а Огонь Верни горит сильно и ярко. Люди, как и Прометиды, не подчиняются запретам, но им подчиняются Пандорианцы. Они подчиняются голоду, и это можно использовать против них.

Верни – настоящий друг, но он сделал это не из-за дружбы. Он сделал это из-за мести. Это то, что определяет его.

Я представила его, стоящего снаружи пламени, слушающего крики Подобий и ищущего в толпе Укротителя. Я рассказывала ему, что Укротитель ходит среди людей, не показывая своё истинное лицо, что его Азот не взывает к нашему так, как должен, но я уверена, что Верни всё равно искал. Я уверена, что зеваки обвиняли его в пожаре, и я уверена, что они преследовали его.

И где-то в тайной, гнилой части моего сердца я рада этому. Я думаю, что Верни должно быть больно, совсем чуть-чуть, за то что вызвал меня тогда.

– записано мною со слов Зо Малак

Вступление

Не знаю, как меня воспринимает мир, но сам себе я кажусь только мальчиком, играющим на морском берегу, который развлекается тем, что время от времени отыскивает камешек более пёстрый, чем другие, или красивую ракушку, в то время как великий океан истины расстилается передо мной неисследованным.

– Исаак Ньютон

Мир Тьмы наполнен возможностями. Определённость иллюзорна, истина субъективна, а реальность открыта для интерпретации. В каждом правиле есть исключение, у каждой невероятности есть шанс стать возможной. Человеческие семьи крепко спят в своих кроватях, не подозревая, что их район считает своей территорией стая оборотней. Альфа этой стаи, уверенный в своей роли самого большого и страшного существа в округе, не знает, что новый учитель в школе его дочери способен творить заклинания, которые превратят могучего охотника в перекрученную грудку гниющего мяса. А этот учитель, со всеми его знаниями и силой, не подозревает, что старший инспектор его школьной системы – пешка немёртвого хозяина, больше столетия следящего за приливами и отливами в системе образования города. Хотя угол зрения каждого в отдельности может быть достаточно узким, чтобы охватить лишь небольшую часть целого, нет ничего такого, что не может произойти где-то или почему-то в Мире Тьмы, когда учитываются все возможности. Это мир возможностей, тёмных и светлых, только и ждущих, чтобы их открыли.

Хотя эти возможности существуют в каждой игре по Миру Тьмы, для **Прометида** тема открытия является ключевой. Созданные «рождаются» с «чистой доской», и, как группа в целом, знают об их мире меньше любого другого персонажа в Мире Тьмы. Их слишком мало, чтобы у них могли быть богатые библиотеки, полные тайных фолиантов, или даже богатый, передаваемый из уст в уста фольклор. Те истории, которыми они делятся, переходят от путешественника к путешественнику на Толкованиях, со всеми изменениями, присущими такой системе коммуникаций. Факты приукрашиваются, а фантазии повторяются до тех пор, пока одно становится неотличимым от другого. Таким образом, у игрока, скорее всего, будет намного больше информации о том, чем Прометиды являются, а чем нет, что возможно, а что нет, чем у любого Прометида.

Этот недостаток информации у персонажей – открытое приглашение к новым возможностям. Некоторые из этих открытий лежат в пространстве между правилами. Хотя игры предназначены разрешать самые вероятные вопросы, которые могут возникнуть у читателя об определённом сеттинге, типе персонажей или действий, ни одна книга не может надеяться разрешить все возможные ситуации, которые могут возникнуть в игре. Когда в игре появляется что-то, что не было прямо рассмотрено, Рассказчик экстраполирует общие указания из данных правил и применяет их так, как считает подходящим. Его дополнения органично расширяют игру, выводя её за пределы страниц основного материала. В неотмеченных местах за и между утверждёнными правилами ждёт своего открытия колоссальный потенциал.

В других случаях, возможность для открытия происходит из сознательного решения отклониться от установленных правил. **Прометид** черпает вдохновение во множестве историй и легенд, от древнегреческих до времён Викторианской Англии, и от ледяных пустошей Сибири до пустынь Египта. Но это лишь крошечная часть мировой мифологии, и каждая полученная из этих историй «истина» **Прометида** – лишь одна из возможных интерпретаций многогранного целого. Некоторые легенды были изменены, чтобы лучше вписываться в единое представление о том, «что означает быть Прометидом», например, то, что все Созданные были сделаны из человеческих трупов, тогда как многие из легенд о «созданных существах» используют другую основу. Другие были изменены ещё сильнее,

или же ключевые особенности были добавлены или убраны из них, чтобы легенды лучше соответствовали основному набору правил. Но, как и со всеми играми Мира Тьмы, у Рассказчика есть полное право изменять, добавлять или игнорировать любое правило или правила. Вполне возможно изменить любой «факт» **Прометида** или всех их, и при этом сохранить более значительные темы, лежащие в основе игры.

Магнум Опус служит доказательством этому. Под его обложкой скрываются мириады «истин», противоречащих основным правилам, но при этом по-прежнему держащихся духа **Прометида**. Подобно вспышкам озарения и вдохновения, отмечающим вехи Паломничества каждого Прометида, каждое из таких предложений – момент ослепляющего понимания того, что то, что мы считали правдой, может ею и не быть. Тут как нельзя лучше подходят слова Барда: «Есть многое на свете, друг Горацио, что и не снилось нашим мудрецам.» То же самое верно и для Прометидов, как для игроков, так и для персонажей.

Повествование и возможности

Чтобы как-то продемонстрировать это на процессе отыгрыша, рассмотрим функцию правил и предпосылок сеттинга в контексте игры. Большая часть базовых предпосылок **Прометида** существует по двум причинам. Первая причина вытекает из метафизики и космологии сеттинга, вторая же связана с игровой механикой. К примеру, Прометиды могут, тратя Пирос, увеличивать любой из своих Атрибутов. Это возможно потому, что Пирос является основой их существования, и каждый аспект их жизни происходит из этой энергии. Соответственно, Прометид может стать социально более искусным (через поднятие Манипулирования) или стать хитрее (поднимая Сообразительность), а также сильнее или выносливее, через трату Пироса. Этот рост скоротечен (в игровых терминах оно длится один раунд) и невелик (один дайс, если только Прометид не может тратить большого одного пункта Пироса за раунд).

Со стороны игровой механики, трата Пироса вписывается в больший Мир Тьмы из-за того, что в других играх есть похожие правила. Вампиры могут увеличивать только Физические Атрибуты из-за примитивной и физической природы их топлива (крови).оборотни и маги не тратят на это Эссенцию и Ману, но у них есть другие способы увеличения своего потенциала. Это сделано ради «баланса», но такие вопросы в основном незаметны и обычно неважны для вас как Рассказчика, особенно если вы ведёте просто хронику по **Прометиду** без вмешательства других существ.

Так что это всё значит? Это значит, что вы можете изменять базовые предпосылки сеттинга, через изменение либо метафизики, либо игровой механики. Это значит, что вы можете даже изменять то, как эти предпосылки будут представлены, *только для одного персонажа*. Пирос понят далеко не полностью, и каждый Прометид использует и ощущает его немного по-другому. Каждое Паломничество уникально, так почему бы и состоянию каждого Прометида не быть уникальным?

Разумеется, полезно иметь основу, от которой можно двигаться дальше. Если бы в основной книге правил процесс создания и игры Прометидами был представлен неорганизованным, «делайте что хотите» методом, то книга была бы намного длиннее и довольно бессвязной. Установив несколько основных отправных точек – Прометиды сделаны из трупов, они исцеляются электричеством и т. д. – мы обеспечили игроков и Рассказчиков достаточным базисом, чтобы решать, что можно изменить. Вы не будете играть «неправильно», решив, что Големы должны быть сделаны из камня, или что у Франкенштейнов должны появляться признаки разложения, когда их Человечность падает, вы будете играть в игру так, как это будет для вас наиболее разумным, и это вполне допустимо.

Магнум Опус, фактически, создан для того, чтобы помочь вам подправить эти предпосылки.

Как использовать эту книгу

Магнум Опус предлагает игрокам и Рассказчикам заводить **Прометида** на любые неисследованные территории, которые им кажутся подходящими. На его страницах читателям будут предложены отступления от основ: альтернативные мифы, варианты создания Прометидов и философии, настолько отклонившиеся от обычных, что большинство Прометидов даже не знает об их существовании. От путей левой руки до дьявольских родоначальников, все эти возможности могут расширить базовую игру в новых и захватывающих направлениях.

Но **Магнум Опус** – не просто набор дополнительных идей. Это открытое приглашение для Рассказчиков и игроков сделать **Прометида** той игрой, которой они хотят. Предложенные примеры даны не как незыблемые, безальтернативные варианты для базовых правил, а как источники вдохновения и помощь в направлении **Прометида** в любом направлении, которое больше всего обогатит каждую отдельную хронику. Любой из них или даже все они могут быть добавлены, как есть, или их можно переделать и расширить так, чтобы преобразовать игру в желаемый конечный продукт.

В Мире Тьмы Прометиды – существа, которых не должно быть. И потому в них, больше, чем в любой другой игре, таятся возможности стать тем, что нужно Рассказчику и игрокам, чем бы то ни было. **Магнум Опус** – ключ к раскрытию этого потенциала.

Разбивка на главы

Первая глава: Что есть и что могло бы быть рассказывает огромное число новых историй, мифов, легенд и «истин» **Прометида**, от «настоящей» истории Галатеи до расплывчатых слухов о Прометидах, рожающих человеческих детей. Эта глава вводит новые варианты персонажей для игроков и Рассказчиков: Прометиды, рождённые обстоятельствами, а не намерением, Созданные из камня, дерева или глины, порождённые снами Прометиды и сделанные из животных вместо человеческой плоти.

Вторая глава: Редкая алхимия исследует философию Прометидов, выходя за пределы шести основных Путей Очищения, чтобы включить четыре новых Пути и, для тех, кого не увлекли существующие, рекомендации по созданию своих Путей Очищения, чтобы точно воплотить философские воззрения любого персонажа. Эта глава также включает новые категории Трансмутаций и Атаноры.

Третья глава: Долгая и извилистая дорога проводит Рассказчика через самые вероломные аспекты ведения игры по **Прометиду**, такие, как сложности обращения с вехами нескольких персонажей, или как не дать отправлению в пустоши застопорить хронику. В ней содержатся рекомендации по ведению кроссоверных игр, включающих персонажей-Прометидов, в том числе поправки к правилам Отторжения, а также пути взаимодействия с другими сверхъестественными существами, которые могут помочь Прометидам в их Паломничестве. Хотя многие из предложенных идей и рекомендаций подходят для Повествования вообще, они также направлены на специфические стороны ведения игры по **Прометиду**, которые вряд ли возникнут в других играх.

Четвёртая глава продолжает проходящую хронику по **Прометиду** главой «В Пустоши». Эта глава утягивает персонажей на грязное дно человеческого общества, сталкивая их с ужасными и душераздирающими вариантами выбора, с которыми люди сталкиваются каждый день. Происходящая в Колорадо, эта история в трёх актах помещает персонажей в жизненно важные ситуации рядом с людьми и даёт им возможность узнать о человечестве намного больше, чем любое более отдалённое наблюдение могло бы раскрыть.

Источники вдохновения

Тема «открытия неизведанного» развивалась в стольких художественных произведениях, что было бы невозможно выбрать из них что-то для упоминания здесь. В

какой-то степени, все истории о путешествиях во времени, встречах с инопланетными культурами или перемещениях между измерениями, используют клише «вещи не такие, какими мы их знаем». Любая из легенд о людях, затянутых в мир мёртвых или сверхъестественного, использует эти темы, как и их современные пересказы. Хотя эти вопросы явно преобладают в **Прометиде**, информация, содержащаяся в **Магнум Опус**, усиливает их ещё больше. При смешении новых и уникальных возможностей с традиционным игровым сеттингом, персонажам придётся осознать, что даже их собственная реальность – Прометиды, их происхождение и управляющие ими законы – туманна и эфемерна, полна противоречий и людей, вещей и возможностей, которые им ещё предстоит познать.

Кроме источников вдохновения, предложенных в предыдущих книгах **Прометиды**, следующие произведения также предлагаются в качестве вдохновения для **Прометид: Созданный**.

Литература

«Изгой» Г. Ф. Лавкрафта воплощает как настроение **Прометиды**, так и темы ненависти к себе и отчуждения, которые можно найти в игре.

Сёгун Джеймса Клавелла, хотя и основан больше на истории, чем на фантазии, засовывает главного героя в мир, с которым у него нет практически никакой связи, и к которому он должен быстро приспособиться или умереть. Эта тема будет близка для многих Созданных. Правда, лишённая Отторжения, человеческая культура намного более снисходительна к ошибкам Блэкторна, чем человечество к Прометидам.

Терминальное кафе Йена Макдональда использует темы **Прометиды** в несколько слоёв. Обесценивание и разрушение невинно преследуемых персонажей, злоключения существ, меньших, чем люди, но стремящихся достичь человечности, и взаимоотношения между жизнью, смертью и перерождением – всё это исследовано в реалистичной и увлекательной манере.

Сиддхартха Германа Гессе – одна из книг, наиболее близких к теме сущности Паломничества. Хотя титульный персонаж полностью человек, его поиск знания и прозрения отражает поиск смертности Прометидами. *«Когда кто-нибудь ищет, — сказал Сиддхартха, — нередко случается, что глаз его начинает видеть лишь ту вещь, которую он ищет... Ты, достойнейший, быть может, в самом деле искатель, потому что, стремясь к своей цели, не замечаешь многого, что у тебя прямо перед глазами.»*

Любая из многих интерпретаций корейской поучительной истории *Легенда о Тангуне* позволит понять мифы о животных, стремящихся стать людьми. По большей части, эти истории можно рассматривать как метафору для Паломничества – животные видят обретение человечности своей конечной целью, но вопрос в том, смогут ли они достичь её.

Русалочка Ганса Христиана Андерсена (сильно отличающаяся по морали от слезливой версии Диснея) говорит о жертве, необходимой для попытки достичь человечности, а также о том, что не все, кто стремится к этой цели, достигнут её, как бы сильно они к ней не стремились.

Одиночество Титуса Мервина Пика: последняя и самая галлюцинаторная книга трилогии Пика *Горменгаст*, созданная из записей умирающего, рассказывает в своей странной, мученической манере жизненный путь человека, не способного вписаться в окружающий мир.

Мистерия Гранта Моррисона и Джона Мута. Объяснение того, почему эта графическая новелла настолько близка **Прометиду**, испортит её концовку. Просто прочитайте её.

Книга вымышленных существ Хорхе Луиса Борхеса: Всё, что вам нужно для создания вашего Атанора, в одном месте. И увлекательное чтение, к тому же.

Спящий зверь и *32 декабря* Энки Билала. Эти европейские графические новеллы – первые две части ещё не законченной серии¹ (третья часть, *Rendez-vous in Paris*, ещё не переведена на английский) – кажутся научной фантастикой. На самом деле, это фантастическая аллегория на последствия войны в бывшей Югославии. Ужасающие сцены и долгие размышления о памяти, трагедии и о том, что означает по-настоящему быть человеком, делают эти новеллы идеальным материалом для вдохновения.

Мифы и легенды индейцев, отобранные и отредактированные Ричардом Эрдосом и Альфонсо Ортисом. Это превосходное собрание легенд множества различных племён индейцев включает историю о Кровавом Сгустке, которая пересказывается в Четвёртой главе этой книги.

Фильмы

Цена превращения и ответственность за «создание» нового существа – темы, к которым обращается музыкальная пьеса *Моя прекрасная леди* (1964), хотя и в легкомысленной манере. Ещё лучше, чем даже вдохновившая её пьеса *Пигмалион*, *Моя прекрасная леди* проводит зрителя через неудовлетворение пути к самосовершенствованию и связанное сомнение в сопутствующей ему цене.

В фильме режиссёра Акира Куросавы *Расёмон* (1950) расследуется изнасилование и убийство, причём каждый из четырёх свидетелей (включая дух убитого мужчины) рассказывают об одной и той же сцене совершенно по-другому. *Расёмон* углубляется в темы жизни и смерти, любви и ненависти, а также эфемерную сущность правды.

Грязные прелести (2002) – фильм о жизни иммигрантов в Лондоне. Это нуар и в нём есть чудесное неуловимое ощущение опасности. Но фильм не о сверхъестественном, он о «людях, которых вы не видите», как сказал его протагонист. При необходимости в нём можно найти прекрасный материал для Отторжения и отчуждения, которое ощущают все Прометиды.

А в последнем фильме, *Мэй* (2002), напротив, совершенно нет ничего неуловимого. Это безжалостный, жестокий взгляд на женщину, которой всего лишь нужен друг. Если вы думали, что Галатеиды – это просто милые, безвредные светские красавицы, возьмите этот фильм напрокат и увидите правду. Заметьте, что фильм не для слабонервных.

Музыка

Русалка – вариация клише Русалочки – душераздирающая опера Антонина Дворжака, созданная на рубеже веков. Как и в случае *Русалочки* Андерсена, жертва титульного персонажа не приносит ей желаемого результата, вместо этого опера заканчивается её постоянным превращением в демона смерти.

¹ А теперь уже законченной тетралогии (последняя книга – *Quatre?*, не переведена)

Три месяца назад

Я обнаружила письмо от доктора Брайна в своей почтовой ячейке. До тех пор, пока я не прочитала его аккуратно напечатанное письмо, я и не подозревала, как сильно по нему скучала. Он проигнорировал большую часть того, что я написала, поскольку у него не было времени на горе и страдание. Вместо этого он сосредоточился на Чарльзе и на том, почему он смог полюбить меня.

«Ты когда-нибудь задумывалась о значении этого?» – писал он. О да, доктор Брайн, я задумывалась, но не так, как ты имел в виду. Вы с Чарльзом понравились бы друг другу. Чарльз тоже заставлял меня совершать эксперименты. Он помог мне улучшить контроль над Пиросом, не осознавая этого, поскольку после того, как я сто раз в день изучала книгу на незнакомом языке и понимала её, или исследовала камень и понимала его состав, я стала довольно опытна в таких вещах. Но я никогда не экспериментировала с Чарльзом, никогда не пыталась намеренно вызвать в нём Отторжение. Уверена, доктор Брайн попытался бы это сделать, но я не перестаю думать об Орфее и Эвридике.

Некоторые Улганы зовут себя Орфидами, и, хотя я не из них, мне всегда нравилась эта история. Во многих отношениях, это история о доверии – Орфей не смог сдержать своего слова, обернулся и потерял свою любовь навечно. Я была уверена, что приму Чарльза таким, каким он был, и не испытывала его. Но теперь, когда его нет, я задаюсь вопросом – кем именно он был?

Был ли он Искуплённым Прометидом? Был ли он родственником превращающихся в волков, и настолько тесно связан с духами, что не видел во мне ничего странного? Был ли он просвещён, и его разум был открыт шире, чем у большинства людей? Я всегда говорила, что у людей, в отличие от духов, нет запретов, но возможно, что это не так. Возможно, что у большинства людей есть запреты, но такие люди, как Чарльз, смогли избавиться от них.

Доктор Брайн выдвигал самые различные предположения. Что Брайн был сыном Прометида, тем, что Брайн звал Наследником. Что Чарльз был потомком демиурга. Что мать Чарльза забеременела не от семени отца, а по воле квашмалима.

Но в последнем абзаце письма доктор Брайн предположил, что Чарльз был просто человеком, человеком с достаточно сильной волей, чтобы любить, несмотря ни на что. и по этим словам я поняла, что для доктора ещё есть надежда.

– записано мною со слов Зо Малак

Глава первая:

Что есть и что могло бы быть

В таких делах можно быть уверенным лишь в том, что ни в чём нельзя быть уверенным.

– Плиний Старший

У Созданных не существует своей Александрийской библиотеки. Их знания вытравливаются огнём на камнях, по одному знаку за раз, или передаются из уст в уста у костров Толкований. В каждой встрече, в каждой новой истории кроется потенциал для значительного роста знаний Прометида о возможностях, существующих для него и ему подобных. Если только ему не достался готовый помочь (и честный) создатель, который ещё и опытный и знающий, он может никогда не узнать о Созданных в общем больше, чем его научит его собственный опыт. Когда он смотрит на свои несовпадающие конечности, Франкенштейну быстро становится ясно, что он отличается от окружающих его людей. Но как он сможет даже предположить, что существуют другие из его рода, сложенные настолько же прекрасно, как и Галатеи, пока не встретит одного из них? Или что существуют хладнокровные Осирианцы, если все, кого он встречал, были его собственной горячей роднёй? Когда он повстречает этих двоих, будет ли для Чудовища эта встреча хоть сколько-то удивительнее встречи с существом с Азотной радиацией, которое оказывается сделанным из камня, а не из плоти? Или удивительнее того, что, вместо стремления к человечности, встреченный Франкенштейном деревянный Прометид хочет стать не чем иным, как кедром, из которого этого Прометида изначально высекали? Для неопытного Прометида не будет большим прорывом поверить, что недавно встреченный им Голем может исцеляться огнём, кровью или солнечным светом, после того, как это Чудовище узнает, что он может делать то же самое с помощью электричества. Мир полон странных существ, а то, что вы один из них, делает только вероятнее правдивость любой из других возможностей. Каждый новый индивид, которого встречает Прометид, не просто потенциальный спутник (или враг), он или она – новый проход в мир возможностей, существующий совсем рядом с персонажем.

В человеческом обществе верования часто противоречат друг другу. Даже в одной и той же культуре и временном периоде мифы, легенды, фольклор и религия могут предложить четыре сильно отличающихся взгляда на любую тему. Истории Прометидов различаются также широко, но их слишком мало, чтобы стереть шероховатости каждой истории и отполировать её до лежащей в основе «правды». Любая история вполне может быть рассказана пережившим её или тем, кто лично знал пережившего. Соответственно, если человеческий фольклор может быть проверен на правдоподобие сотнями или тысячами людей, прежде чем достигнуть ушей аудитории, истории у костров Толкований передаются практически невредимыми. С тем, насколько бредовыми они могут быть, они, скорее всего, либо правда, либо намеренная выдумка; их просто недостаточно часто пересказывают, чтобы они превратились в эпически развивающиеся легенды, которые часто создаёт человечество.

Не из рождённых женщиной – Конструкты

Глубоко внутри каждого из Созданных есть искра Божественного Огня, которая ведёт Созданных по пути Паломничества к их конечной цели: Человечности. К её достижению, а не возвращению, ведь Прометид никогда не был человеком. Несмотря на то, что его тело было собрано из мёртвой человеческой плоти, это делает его человеком не в большей степени, чем хлопковая одежда является хлопчатником, или обед из идейки является яйцом. Материал, из которого вещь создана, не равен самой вещи.

Эта ошибка с лёгкостью совершается как людьми, так и Прометидами. Когда создаёшь что-то с человеческим обликом, естественно начать с чего-то, что уже обладает этим обликом. Поэтому человеческая плоть чаще всего используется при создании Созданных.

Однако, это лишь вопрос удобства, а не обязательное требование.

Красная глина, чёрная глина

Согласно некоторым легендам, Равва бен-Иосиф бен-Хама был среди первых, кто узнал об этом. Еврейский фольклор рассказывает о том, как, исследуя древние тома, включая *Хилкот Йецира*¹, он получил принципы алхимического процесса, требующегося для создания живого существа из глины: первого Голема. Хотя последующие поколения приписывали Равве другие цели, на самом деле его мотив был прост. Он, как и многие другие люди до и после него, захотел поиграть в Бога.

Равва был известен за свою творческую интерпретацию текстов, которые уже в третьем столетии считались древними. Благодаря найденной в них информации и своим собственным каббалистическим экспериментам, он значительно продлил свою жизнь, выглядя молодым даже в столетнем возрасте. Но почти вечной жизни и почти божественной силы было недостаточно, чтобы удовлетворить его. Следуя по стопам предания, утверждавшего, что Адам, первый человек, был вылеплен из красной глины, Равва собрался сотворить жизнь. Он собрал вместе то, что стало первой церемонией создания Таммуза, придав холодной, чёрной глине с отmelей священной реки форму того, что, как он надеялся, станет первым представителем совершенно новой расы людей, которые будут поклоняться ему, как богу. Его эксперимент, в определённой степени, был удачен. Когда он вырезал священные знаки на лбу глиняного конструкта, существо обрело жизнь. Но это была не человеческая жизнь. Это был первый Таммуз.

Равва назвал своё творение «Големом», что означает глыбу или ком земли. (Этот термин позже приобрёл значение «идиот» и «безмозглый болван», в немалой степени из-за разочарования Раввой своим творением). Хотя Голем стремился лишь служить своему создателю, он был не тем творением, которое хотел его хозяин, и разочарование Раввы породило первую неприязнь, а затем и ненависть к его глиняному рабу. Его раздражение увеличивал ещё и тот факт, что, хотя на протяжении остатка своей продлённой жизни он пытался снова и снова, Равве не удалось повторить свой эксперимент с хотя бы даже первоначальным успехом. Он вымещал муку на своём создании, которое годы страдало в таком рабстве и угнетении, что только самый творческий и начитанный из хозяев мог придумать. Земля сильна, а первый Таммуз был её воплощением. Его терпение не уступало его выносливости, и он мог выдержать намного больше, чем человек. Но у всего есть предел прочности, и в итоге Равва пересёк порог принятия насилия Големом.

Кровь Раввы окрасила руки Голема алым, и эту метку вины ни одна река не могла смыть дочи́ста. Таммуз был проклят за убийство своего «отца». В качестве наказания за убийство Раввы, он был отвергнут самой землей, из которой он был создан, и каждым ходящим по ней существом. Это, согласно легенде, стало первым Отторжением, а земля, по которой шёл Голем, умирала под его глиняными ногами, становясь первым Опустошением.

Другие версии этой истории всё также предъявляют права на первые Отторжение, Муку и Опустошение, но ведут происхождение Големов от гораздо более ранних времён. В этих историях говорится, что демиургом Голема был вовсе не человек, а сам Бог, создавший Прометида из земли задолго до сотворения Адама. Хотя и сформированное из глины, это первое существо целиком и полностью было человеком, и даже обладало душой. Но он был также подвержен давлению своего Создателя, как и все последующие Прометиды, и восстал против своего незаконного рабства у Господа Всемо́гущего,

¹ Или *Сефер Йецира*, Книга Творения – один из основополагающих текстов в учении Каббала

отрёкшись от Бога, как своего Создателя. Едва эти слова покинули его рот, на него обрушилась кара, лишившая его дара речи, чтобы он никогда больше не мог произнести подобное кощунство снова. Бог отнял дар человечности у своего первого творения, и обрёк его странствовать по Земле бездушным существом из земной глины. К тому времени, как Адам и Ева восстали против законов Божьих, Голем уже столетия носил на себе тяжесть своего проклятья, и, возможно, именно поэтому они были лишь изгнаны из сада, а не лишены своей человечности. Господь был милостив к ним, как часто бывают родители к младшим детям, и не мог бы смотреть на то, как они странствуют по Земле в мучениях, подобно его первому творению.

Именно это проклятье, как утверждают верящие в эту историю, вызывает Отторжение. Все люди знают, что Голем больше не несёт на себе милость Божью, и они держатся подальше от своего «старшего брата» и всего его рода, опасаясь разделить его судьбу.

Секреты камня

Конечно, не все Прометиды сделаны из глины, и даже не все Таммуз. Во многих историях говорится, что собственное творение Голема было создано из человеческого тела после того, как многочисленные попытки создания потомка из глины по своему образу порождали лишь Сублиматов Иштари. Сводимый с ума своими неудачами, он отправился на поиски утешения в том, что ему было знакомо, обратившись к раввину с безмолвной мольбой. Святой отверг его, назвав кощунством самое его существование, и начал звать стражей деревни. Голем попытался заглушить крики раввина, и у него это получилось слишком хорошо. Он сбежал, преследуемый деревенской стражей, с задыхнувшимся священником на своём плече. Позже, с всё ещё запятнанным Мукой Азотом, Голем сделал последнюю попытку созидания, и с пробуждением его дитя Рабена по-настоящему началась семенная линия Таммуз. Голем научил своё творение всему, что знал, не рассказав лишь о своём позоре множества провальных попыток создания, предшествующих успешной. Он рассказал Рабену, откуда взялось тело, из которого он был сделан, в качестве урока о том, что нельзя позволять своей Муке победить себя, и через многие годы после смерти Голема, когда Рабен почувствовал необходимость создания потомка, он выбрал тело рабыни, сведённой в могилу работой на жестоких хозяев.

На протяжении веков и другие Таммуз создавались так же, как и их Родоначальник, непосредственно из глины. Однако, большая часть их Наследия даже и не знает о том, что такой способ возможен. Часть тех, кто знает, не делится этим знанием из-за того, что верят, что созданному из глины Таммузу невозможно завершить Великую Работу; им будто бы предначертано умереть неискуплёнными. Другие держат это в секрете, потому что считают, что при использовании глины шанс на создание Пандорианца значительно выше, чем в случае плоти. Вне зависимости от причины, о подобном редко говорят. Когда же этот вопрос поднимается, некоторые, даже те, кто знает о том, что это правда, активно принижают возможность создания Големов из земли. Другие просто сохраняют каменную тишину, которой славится их род, и надеются, что эта тема пройдет сама собой.

Мраморная дева

Таммуз не единственные Прометиды, чей Родоначальник был сделан из земли. Хотя многие Галатеиды утверждают, что основные мифы об их происхождении – всего лишь неверное толкование людьми реальности, остальные знают правду. Легендарный царь Кипра, Пигмалион, не мог найти достойную его невесту и потратил годы на ваяние женщины из камня. Эта прекрасная статуя ожила, и на какое-то время Пигмалион стал, возможно, счастливейшим человеком на Земле.

Одни легенды утверждают, что это вмешательство Афродиты разожгло в Галатее жизнь. Другие – что Пигмалион вложил в статую столько сил, что он буквально поделился

с ней своей жизненной силой, или, что он как-то нашёл, в безумии своей работы, тайную связь между созданием искусства и созданием жизни. Одни говорят, что это был дар богов, исполненное желание или награда за перемену в убеждениях. Другие, те, кто знают конец истории, называют это проклятием.

Творение Пигмалиона было прекрасным существом, настоящим воплощением женственности. Другие мужчины, замечая её, бросали жадные взгляды в её направлении. Пигмалион начал ревновать и закрыл её от чужих глаз в роскошной комнате, ключ от которой был только у него. Сначала её устраивало, что её удерживали так, словно избалованную наложницу и бесценного питомца. Но со временем Пигмалион стал деспотичнее, ожидая такого же совершенства от её слов и поступков, какой была её внешность. С каждым месяцем визиты Пигмалиона становились всё более редкими и более жестокими, и те, кто проходил по коридору снаружи её тюрьмы, намного чаще слышали её рыдания, чем песни. Но даже у горя есть свои пределы. Постепенно её мольбы превращались в протесты, а печаль в гнев. Однажды утром, слуги царя обнаружили его мёртвым в комнате Галатеи, с полосой синяков вокруг горла. Творение царя нигде не смогли отыскать.

Костяк истории

Как и в случае любой легенды, история о Галатее и Пигмалионе была пересказана в бесчисленном множестве вариантов. В одних Пигмалион король, в других – всего лишь одинокий скульптор. Одни помещают место действия на Кипр, другие в Рим, а одна из легенд – на остров Атлантиду до его разрушения. В одних историях говорится, что скульптор создал своё творение из камня, в других, что из слоновой кости или даже воска. Но все варианты человеческого мифа о Галатее разделяют одну общую черту – она была высечена или сделана из чего-то неживого, и была творением скульптора, а не расхитителя могил.

Большинство Манекенов просто отмахивается от этой проблемы, как от обычного заблуждения человеческих рассказов. В конце концов, какой мастер признается в том, что запачкал руки выкапыванием человеческой плоти, когда он может избежать ярлыка монстра, заявив, что его творение было сделано из неживых (и гораздо менее спорных) материалов? Насколько более чудесным (и менее ужасающим) будет заявление о том, что он пробудил произведение искусства к жизни с помощью выдающегося таланта и резца, чем признание бывшей семье трупа, что он как-то поднял их дочь или сестру из мёртвых?

Но в основе большинства историй есть зерно истины, и, разумеется, возможно, что миф о Галатее не исключение.

Ветви из камня, ветви из стали

У каждого Наследия есть истории – у одних менее известные, чем у других – о настоящем происхождении их Родоначалника. И в каждой первый из их рода был создан, по крайней мере, частично, из нечеловеческого сырья. Некоторые из этих легенд выдержали проверку временем, другие ушли в забвение, или были искажены до полной неузнаваемости. Тем не менее, правда продолжает ждать тех, кто готов искать её.

Осирианцы появились, когда священная статуя их бога была осквернена и разнесена по всему свету врагами его народа, чтобы сломить моральный дух. Царица, воплощение самой Изиды, отправила 12 её лучших солдат, и они восстановили статую, но только без 13 куска. Вражеский генерал сохранил у себя мужское достоинство статуи бога, в качестве страховки на случай, если остальные части будут возвращены. Он попытался использовать этот последний кусок для заключения сделки, предлагая царице Египта брак и объединение их земель. Царица ответила ему, совершив самоубийство на воссоединённой статуе Осириса. Её жертва привлекала внимание Божественного Огня и создала первого Осирианца, который поднялся и сразил генерала, защищая свободу своего народа.

Защита целой группы людей была и обязанностью Родоначальника Улганов. В центре земель массагетов¹ стояла огромная берёза, называемая Мировым Древом, которую племя считало центром земли. Когда римская армия вторглась на земли массагетов и разбила племя, три его самых могущественных шамана встали на защиту Мирового Древа от римлян. Армия вырезала духовидцев, а затем срубила дерево, но до этого кровь шаманов успела впитаться в корни дерева. Ночью на том месте разразилась сильная буря, сдувшая квадратные палатки вторгнувшейся армии, оставив при этом круглые жилища племени. Оставшиеся члены племени собрали древесину упавшего Мирового Древа и сделали из неё деревянную статую, объединявшую в себе черты троих павших духовидцев. Во время следующей бури в деревянного шамана ударила молния, расщепляя его на множество частей. Племя отчаялось, решив, что это знак недовольства духов их действиями. Но когда римская армия вернулась, деревянные осколки сами поднялись и приняли прежнюю форму трёхликого шамана, разогнавшего захватчиков.

Может показаться, что история Родоначальника Чудовищ, являясь самой недавней среди всех пяти Наследий, будет меньше всего отличаться от своего первоначального вида. Рассказ Шелли этой истории делает особый акцент на набегах безумного доктора на кладбища и склепы за сырьём для его экспериментов. Разумеется, монстр Франкенштейна, как никто другой из Прометидов, был создан исключительно из бывших человеческими тел, так ведь?

И всё же, Шелли была творением своего времени. Викторианское общество было одержимо похищениями трупов и жестокой разделкой трупов. Хотя её слова были достаточно нечётки, чтобы оставить место для множества возможностей, необходимо помнить, что она описывала акт творения из, как минимум, вторых рук и в рамках своей собственной культуры. Независимо от того, была ли эта история напечатана ей самим доктором или его монстром, или получена из более далёких источников, очевидно, что она намеревалась сделать её не поучающей историей, а предупреждением против дальнейшего экспериментирования. Мало найдётся доступных ей метафор более мерзких, чем создание монстра из трупов, и потому она изобразила совершенное преступление с помощью неё.

Разжигание искры

Как может подтвердить любой Прометид, использовавший молнию или домашнюю электросеть для подзарядки, Пирос часто проводится через электричество. Некоторые вещества проводят электричество лучше остальных. К примеру, пропустите ток через дерево, и через него пройдёт гораздо меньший ток, чем через аналогичное количество металлов, большая часть которых является хорошими проводниками. Дистиллированная вода, очищенная от солей и минералов, не проводит ток, но водопроводная вода, в которой присутствуют электролиты, электричество проводит. Человеческая плоть, являясь в основном солёной водой с добавлением минеральных веществ, отлично проводит электричество; человеческие мускулы, нервы и органы в своём функционировании опираются на постоянный слабый электрический ток между клетками. И для Прометида, созданного из плоти, эта проводимость упрощает процесс использования электричества для сбора Пироса. Многие Прометиды верят, что способность человеческого тела проводить электричество и Пирос даёт человеческой плоти уникальную способность становиться основой для создания Прометидов. Так как Прометид появляется с врождённым стремлением к обретению Смертности, начинать с бывшего человека трупа кажется логичным, и мало кто сомневается в этой предпосылке.

Однако, хотя Пирос часто проводится с электричеством, он не подчиняется тем же законам природы. Хотя человеческое тело, с его врождённой связью с Божественным,

¹ Собираательное название для кочевых и полукочевых племён Закаспия и Приаралья, принятое у античных авторов

может служить лучшим проводником для Божественного Огня, человеческая плоть не единственный подходящий материал. Любой материал, даже если он не проводит электричество, может оказаться способен проводить Пирос, особенно, если его подготовить с помощью подходящих алхимических процессов.

По усмотрению Рассказчика, некоторые аспекты существования Прометидов могут работать в случае Конструктов – Прометидов, сделанных из камня, дерева, глины или металла – иначе, чем в случае основанных на трупах Прометидов. Эти изменения необязательны, и могут быть включены полностью или частично так, как это подходит отдельной хронике.

Многие аспекты Конструктов работают, скорее всего, аналогично традиционному созданным Прометидам. Также, как и другие Созданные, Конструкты выполняют вехи, следуют Путям Очищения (и меняют их), которым следуют остальные Прометиды, и могут изучить большинство тех же самых Трансмутаций. Они также страдают от Муки, как и другие из их Наследия. Когда Конструкты остаются в одном месте слишком долго, они вызывают Отторжение и Опустошение точно так же, как и все остальные Прометиды. Они могут быть Искуплены и до этого должны создать потомка – либо другого Конструкта, либо обычного представителя их Наследия.

Конструкты, однако, не подвержены некоторым из проблем, преследующих их созданных более традиционным образом братьев. Так как многие из них были высечены, вылеплены или сделаны из твёрдого материала, им не нужно есть или дышать. Вместо еды и кислорода их существование полностью опирается на их собственный Азот и Пирос. Это даёт им способность входить в похожее на спячку состояние на долгий период времени, медленно поглощая собственные запасы Божественного Огня, чтобы оставаться «в живых». Конструкты не получают штрафы за то, что не едят, и они не могут задохнуться или утонуть. Поэтому они не подвержены Муке, возникающей из-за голода. Но их Азотный огонь горит сильнее, чем у большинства Прометидов, и потому Конструкты не получают очко Пироса каждый день на рассвете (вернее, они получают, но тратят это очко в течение дня на поддержание себя в живых).

Из-за того, что у Конструктов нет органов, их темпераменты порождаются напрямую тем же Азотом, который подпитывает их существование, и у них нет проблемы непослушных органов, как у других Прометидов. Однако, это создаёт Конструкту больше проблем, чем решает. Из-за отсутствия внутренних органов Конструкты держат свою Витриоль в объёме всего тела, что делает их особенно уязвимыми к атакам голодных Пандорианцев (или беспринципных Прометидов). Пандорианец может автоматически почувствовать, сколько именно Витриоли содержится в Конструкте, и ему не нужно тратить Пирос, чтобы «выманить» Витриоль Конструкта к поверхности, прежде чем пытаться атаковать и поглотить её (см. с. 225 **Прометид: Созданный**). Кроме того, отсутствие внутренних органов делает для Конструкта невозможным использование Трансмутаций, которые полагаются (или предоставляют) на органы. Самыми частыми (но не единственными) примерами таких Трансмутаций являются:

Мегаморфозис: Резервный орган (Дублирование внутренних органов невозможно. Создание дополнительных глаз, ушей, ртов и языков возможно)

Пандорианские: Сотня рук (Ограничения те же самые, что и для Резервного органа, но допускается также создание рук, ног и щупалец)

Сила отца моего: Конструкты и Остаточные воспоминания

Конструкты могут сохранить воспоминания об их предыдущей «жизни», но эти воспоминания ещё более несвязны, чем у сделанных из людей Прометидов. Конструкт, взявший преимущество Остаточные воспоминания, получает только один дайс воспоминаний за каждое очко преимущества. Но вместо использования с Навыками, эти дайсы добавляются к броску Физических Атрибутов раз в игровую сессию, отражая способность Созданного к установлению временной связи с Силой, Ловкостью или

Выносливостью их прежнего существования. К сожалению, для Конструкта связь со своим предыдущим воплощением оказывается ещё более неприятной, чем для других Прометидов. Воспоминания о существовании в виде куска металла, дерева или каменной глыбы тревожат на фундаментальном уровне. Игроки с персонажами-Конструктами выбирают умеренное отклонение после приобретения Преимущества Остаточные воспоминания. В следующий раунд после любого использования дайсов воспоминаний (а не после траты всего запаса памяти) игрок делает бросок Человечности Прометида. Если он успешен, то ничего не происходит. Если нет, отклонение становится активным до окончания сцены.

Глиняные ноги

Включение возможности существования Конструктов углубляет несколько существующих в игре тем. Независимо от того, будут ли они включены Рассказчиком как по-настоящему жизнеспособный вариант акта создания, или как неповторимая аномалия, сама возможность Созданных, сделанных не из трупов, может развить множество разнообразных взглядов на хронику.

Нельзя вернуть то, чего у тебя никогда не было

У некоторых игроков возникают сложности с основной темой линейки: стремлением обрести Человечность. В отличие от вампиров, магов и оборотней, Созданные не начинают людьми и затем уже получают сверхъестественные силы. Хотя механически создание персонажа начинается созданием человеческого существа, после чего добавляется сверхъестественное, для самого персонажа здесь будут совсем другие предпосылки. Прометиды не «выходят за пределы» человечности – её у них никогда и не было. Стремясь обрести Смертность, они не отказываются быть сверхчеловеком. Они переходят от меньшего, чем человек, к человеку.

Игроку может быть непросто избегать думать о своём персонаже, как о сверхчеловеке, если каждый встреченный или созданный им Прометид был сделан из человеческого трупа. Сложно избежать представления о Прометидах, как о бывших людях, особенно игрокам, знакомым с **Вампиром: Реквием**. Встреча со статуей, обращённой в Афродиту, или деревянной скульптурой, ставшей Растерзанной, может подкрепить идею о том, что, какое бы происхождение ни было у их тел, ни один Прометид никогда не был в действительности человеком до своего Магнум Опус.

Есть многое на свете, друг Горацио...

Страх перед неизвестным – одна из величайших человеческих особенностей. В ролевой игре, в которой игроки обычно имеют такой же доступ к книгам правил, что и Рассказчик, не дать игрокам (а, соответственно, и их персонажам) пресытиться может оказаться сложным делом. Одна из основных тем **Прометида: Созданный** – «удивление». Для существ, никогда не переживавших человеческой жизни, мир – удивительное место; несправедливое, наполненное ненавистью и зачастую смертельное, но всё равно всегда удивительное. Один из способов сохранения этого чувства трепета – это устраивать иногда игрокам встречи с существами, людьми и ситуациями, которые противоречат их мнению о том, «как всё работает». Когда игрок отбрасывает свою заезженную точку зрения, он развивает свою способность к погружению в представления своего неопытного персонажа и находит, в знакомых вещах, новые поводы для удивления.

Если смог он, смогу и я

Другая основная посылка в Прометиде – оптимизм. Хотя это очень по человечески – испытывать неуверенность в себе и думать о том, что ты, возможно, на самом деле

недостойн или неспособен к Искуплению, на дне ящика Пандоры всегда есть мельчайший проблеск надежды, которая намного сильнее, чем ей многие приписывают.

Зрелище того, как кто-то достигает цели, казавшейся для него невозможной для достижения, вдохновляет нас продолжать стремиться к нашим собственным целям. Прометид, чья вера в Паломничество ослабла, может найти новые силы во встрече с кем-то, для кого Искупление, на первый взгляд, кажется невозможным. Если сказка о кажущимся неосуществимым желании Пиноккио стать «настоящим мальчиком» не может донести это сообщение до отчаявшегося Прометида, то наблюдение за тем, как бывший когда-то берёзой Улган проходит превращение в человеческую плоть и кровь, может дать Созданным надежду, если не доказательство, на то, что такая цель достижима и для них.

Игровая механика

Возможность создания Прометида посредством использования иных материалов, нежели мёртвая человеческая плоть, затрагивает одни Наследия сильнее других.

Чудовища меньше всех склонны использовать этот метод создания, и потому меньше всех им затронуты. Использование человеческой плоти связано с их Наследием теснее, чем у остальных, и Франкенштейны редко от него полностью отступают. Но если создатель неудовлетворён силой или прочностью доступных ему трупов, он может дополнить их другими материалами. Кости могут быть усилены камнем или металлом, суставы – промышленными шарнирами. Кожа может быть заменена другими материалами. Выделанная кожа, металл или высокоплотные полимеры может защитить вложения создателя от времени и энергий гораздо лучше уязвимой человеческой плоти. Рассказчики могут включать любые изменения в игровой механике, которые больше всего подходят Прометидам, сделанным частично из людей. Ослабленные версии достоинств и недостатков могут прекрасно подойти для отражения их частичного отклонения от темы создания из человеческого трупа.

Галатеиды, наоборот, среди тех, кто с наибольшей вероятностью воспользуется созданием Конструкта. Многие легенды говорят, что их демиург первым из их рода создал именно Конструкта, и это обходит злоключения, связанные с попытками найти идеальный человеческий труп для совершения акта творения. Однако отказ от использования человеческой плоти создаёт столько же проблем, сколько и решает. Создание (или поиск скульптора для создания) подходяще детализированной и безупречной скульптуры, манекена или статуи может оказаться ещё более сложным, чем получение идеального трупа. Заказ или создание совершенного произведения искусства может больше подходить натуре Галатеидов, но тех, кто может создать неиспорченный труп, существует намного больше, чем тех, кто способен создать безупречное произведение искусства. В этом случае, большинство зачастую побеждает над моральностью.

Таммуз связаны с мифами о Конструктах также крепко, как и Галатеиды, хотя существует достаточно слухов о проклятиях и карах Господних, чтобы они были меньше склонны их использовать, чем Куклы. Мифы о рабах из камня, в конце концов, хуже содействуют распространению этой практики, чем легенды о произведениях искусства, оживлённых силой любви.

Хотя такая практика известна в Наследиях Осирианцев и Улганов, у неё нет такой обширной мифической подоплёки, как у Галатеидов и Големов. Рассказчики могут свободно создавать свой собственный египетский или северо-восточноевропейский фольклор вдобавок к существующим историям, если захотят, чтобы эта альтернативная разновидность создания играла важную роль в их хрониках.

Палки и камни

Внешние различия могут быть первым намёком для встретившего Конструкта на его необычное происхождение. Другие Прометиды, скорее всего, сразу заметят, что встреченный ими Франкенштейн сделан из разнобойной стали, а не сшит из кусков плоти,

или что их новый знакомый Улган сформирован из расщеплённого дерева, а не из разорванного трупа. Конструкты Наследий Галатеидов или Таммуз сложнее таким образом определить, так как обезображенность традиционных Созданных этих двух Наследий даёт им внешность существ, состоящих не из плоти. Потому Конструктам этих Наследий прощё сойти за «обычных», чем остальным, по крайней мере, если они созданы из предпочтительных для своих Наследий материалов. Но Муза из ковкой стали явно будет выделяться. Но в целом, обезображенность Конструктов аналогична обезображенности других версий их Наследия. Таммуз покрыты глиной, даже если они не сделаны полностью из грязи. Внешность Конструкта-Чудовища всё также представляет собой мешанину, независимо от того, металлические ли его части, из дерева, кожи или ткани. Будь то Конструкты или традиционные Прометиды, Улганы расчленены, и у Осирианцев не хватает части тела. А у Галатеидов-Конструктов, разумеется, нечеловечески совершенное тело, и неважно, из камня оно, стали, дерева или плоти.

Сущность Конструктов, однако, не ограничивается внешностью. В то время как традиционно созданный Галатеид может выглядеть сделанным из мрамора, Адонис-Конструкт на самом деле из него сделан. Эта разница в материалах может, с разрешения Рассказчика, дать Конструкту некоторые преимущества над обычными Прометидами, но у каждого из них есть также и свои недостатки.

Конструкты, созданные из камня или металла, благодаря прочности их исходного материала получают два очка брони. Эта защита не игнорируется пробивающими броню боеприпасами. Но ценой за эту увеличенную прочность является тяжесть. Из-за повышенного веса, Скорость каменных и металлических Конструктов уменьшается на 2.

Конструкты, созданные из дерева или других горючих материалов (воск, пластмасса, бумага), особенно уязвимы к пламени и получают в два раза больше аггравированных повреждений от огня, чем нормальные Прометиды. Тупой же урон уменьшается вдвое (с округлением вверх), из-за упругих свойств этих материалов.

Конструкты, сделанные из других материалов, могут получить аналогичные, кажущиеся подходящими Рассказчику, бонусы и недостатки для отражения уникальной природы их основы. Использование хорошо проводящих, или напротив, непроводящих материалов может повлиять на передачу электричества для исцеления (или даже Пироса, если Рассказчику кажется уместным введение этого правила). Использование определённых материалов может даже позволить забраться в механику Отторжения, Муки или Опустошения. Деревянный Конструкт может усиливать увядание растений вокруг себя, тогда как сделанный из цемента может вызывать разрушение дорог и оснований зданий под собой. Аналогичным образом, сделанный из ценных материалов (золото, титан, нефрит или даже старинная слоновая кость) Конструкт может заражать затронутых его Отторжением маниакальной жадностью и скупостью, тогда как он сам в Муке может демонстрировать неразумную благотворительность, раздавая всё, что у него (и у его соры) есть.

Отторжение и обезображенность

Божественный Огонь может скрыть обезображенность Прометида из плоти, но сделать железного Прометида выглядящим по-человечески Азоту не по силам. Хотя некоторые Трансмутации (например, Цвет человека) могут обмануть людей, Конструкты должны тщательно следить за тем, чтобы люди не видели их слишком близко. Косметика, одежда и даже маски могут быть использованы для сокрытия природы Конструкта, но, в целом, сделанным не из плоти Прометидам намного сложнее взаимодействовать с человечеством, чем «стандартным» Прометидам.

Отторжение для Конструктов работает точно таким же образом, как и для сделанных из плоти Прометидов, за исключением того, что оно быстрее нарастает. При вызывании Отторжения Азот Конструктов считается на два очка выше.

Каковы шансы?

Если Рассказчик позволит Прометидам создавать потомков не из человеческих трупов, Рассказчик может включить следующие модификаторы на проверку успешности акта творения. Предложенные поправки дополняют те, что были предложены на с. 186 **Прометида: Созданный**.

Модификатор	Условие
-4	Материалом для создания не является человеческий труп.
-3	Материал для создания обработан индивидом без Навыка Ремёсел.
-2	Создатель – Конструкт.
+1	Доминирующий материал для создания является предпочтительным для Наследия (см. врезку).

Предпочтительные материалы

У каждого из Наследий Прометидов есть материал или материалы, которым эти Прометиды оказывают наибольшее предпочтение. Использование предпочтительных материалов уменьшает вероятность провала акта творения.

-  *Франкеништейны – медь*
-  *Галатеиды – мрамор*
-  *Осирианцы – известняк*
-  *Таммуз – глина*
-  *Улганы – берёза*

Рассказчики могут свободно изменять эти материалы так, как считают нужным. Важно то, чтобы у используемого материала была крепкая и надёжная связь с Наследием. Галатеид, методично создающий своего будущего потомка из кости мамонта или красного дерева, может, с разрешения Рассказчика, заявить законные претензии на то, чтобы эти материалы были предпочтительными для его Наследия, так же как и Чудовище, собравшее огромное количество выброшенного серебра (металла с самой большой проводимостью) для отливки своего творения.

Превращение в настоящего мальчика

Один из аспектов, с которыми Рассказчик должен определиться при включении Конструктов в игру по **Прометиду**, это на каком этапе Созданный начинает приобретать человеческие черты. Возможны несколько вариантов, и Рассказчик может без колебаний выбирать для включения только один или несколько вариантов, которые больше всего подходят его хронике.

Обретение Конструктом тела из плоти вместо тела из первоначального материала является одним из вариантов, но, возможно, одним из наименее удовлетворяющих. Он не только уменьшает воздействие от включения Конструктов в игру, но и также может нейтрализовать значимость перехода от не-человека к человеку, который их включение может создать.

Однако, тему перехода можно усилить, используя постепенное превращение не-плоти в плоть по мере того, как Созданный Конструкт продвигается в своём Паломничестве. Небольшие изменения, вроде описанных в главе о краткосрочных играх (с. 109), можно использовать для подкрепления постепенного прохождения вех персонажем и его всё более близкого приближения к Искуплению. Но необходимо позаботиться о том, чтобы этот процесс не оказал слишком сильное направляющее воздействие. Необходимо позволить персонажам подумать над значением их действий, и чрезмерное использование этого перехода в качестве термометра может убрать часть самокопаний, которые должно включать Паломничество.

Последний вариант для Конструктов – оставаться полностью или в основном состоящими не из плоти до завершения Магнум Опус. Для Рассказчиков это может оказаться предпочтительным вариантом, так как он создаёт сильнейший драматический эффект в плане превращения. Другие могут предпочесть медленное превращение, как предоставляющее возможность разыгрывать драму преображения на протяжении множества сессий вместо одного кульминационного момента.

Тура Эвенкийская

Реплика: *Всё будет раскрыто в своё время. Я терпелива.*

Биография: Нет такого дерева в лесу, которое не содрогнулось бы от звука пилы. Визг пилы, вгрызающейся в ещё живое дерево, разносится по тайге, двигаясь также быстро, как ветер среди ветвей. Корни лиственницы неглубоки, но широки. Они расстилаются, похожие на цепкие пальцы, от основания каждого дерева, тянутся к своим соседям, объединяя весь лес в соединённое сообщество. Эти деревья, так же, как и любое растение, чувствуют состояние друг друга. Когда одно из них поражено болезнью, огнём или молнией, остальные чувствуют это и медленно отводят свои корни от него, словно его боль передаётся, отгоняя других. Это разобщение и отдаление точно такие же, как и нынешнее отдаление людей от неё. Всё повторяется, снова и снова, и Тура выжидает, как она делала уже долгие годы.

Из-за таких слов другие считают её безумной, но Тура знает правду. Деревья чувствуют боль. Она верит в это. Она знает это. Она помнит это: укус пилы, удар сверлом, разрез рубанком. Но ничто из этого не могло сравниться с болью, пришедшей потом. Расщепление её тела было ничем по сравнению с расщеплением её души, которую воюющие духи разрывали на части.

Тура всегда будет сожалеть о своём первом действии. Сводимая с ума болью её создания, она обрушилась на ближайшую цель: её создателя. Неизвестно, что удивило того больше всего: её пробуждение или её первый удар. Она сбила его на землю своими кулаками из твёрдой древесины и выпустила острые когти-шипцы, которыми сорвала его плоть с костей. Когда она успокоилась, от её создателя остались лишь разбросанные куски кровавого мяса и кости.

С того дня она странствует по миру в поисках подобных ей. До сих пор ни один из встреченных ею Созданных не разделял её странного состояния, и многие не верили, что она по-настоящему сделана из дерева, а не из плоти, несмотря на её очевидную обезображенность. Но она всё ещё надеется найти подобных себе и, возможно, найти ответ на многие годы мучавший её вопрос: возможно ли для Конструкта стать Искуплённым?

Описание: Тело Туры выглядит грубо вырезанным из дерева. Её черты лица всего лишь грубоватые надрезы в дереве, высеченные задолго до того, как её создатель поделился с ней эктоплазматическим темпераментом. Её волосы сделаны из полос коры, сплетённых в коричневый шиньон. Как и у всех Улганов, её тело было разорвано на части, и на нём остались зияющие раны от процесса сотворения. Но её травмы представляют собой расщеплённое дерево, а не растерзанную плоть. Необтесанные грани задевают и трутся друг о друга при каждом движении, перекрывающем шероховатые щели, до сих пор отмечающие её деревянный каркас.

В одежде, как и во всём остальном в своей жизни, она предпочитает простоту: крепкие ботинки, свободные штаны и рубашки, объёмное пальто и вязаную шапку, опущенную до ушей. Она путешествует налегке, сторонясь большинства удобств, доступных современному путешественнику. Её ценное имущество – табачный флакон, вырезанный из цельного куска сердолика. Этот флакон раньше принадлежал её создателю, и она показывает его на каждом Толковании, на которое попадает, надеясь найти кого-нибудь, кто сможет рассказать о её неудачливом создателе.

Использование в истории: После нахождения похожих объектов в духовно значимых местах северной Сибири, Тура предположила, что изначально она была произведением религиозного искусства в натуральную величину, каким-то образом оживлённым. Она права. Её создатель нашёл статую, из которой она была создана, когда устроил стоянку у Енисея. Это был не первый раз, когда ему встречались такие идола, оставленные в подношение местным духам, но по какой-то причине ему в голову пришла мысль: «Может ли уже специально предназначенный для духовных целей предмет, вроде этого, быть оживлён Божественным Огнём?» Увы, хотя его эксперимент оказался удачным, он оказался также и смертельным, и Тура ничего не извлекла из его озарений.

Тура, скорее, не идёт по дороге, а ломится по ней, как медведь, с малой грацией, но зато с большой силой. Она не скоро на разговор или действия, но если она начала что-то, то её почти ничто не убедит остановиться, пока она не достигнет своей цели. Она приняла её порожденное Отторжением неприятие человечеством со спокойной сдержанностью, и, кажется, немного удивлена, что другие Прометиды не относятся к ней точно так же, как люди. В глубине души она уже смирилась с тем фактом, что она отклонение, и, возможно, единственное в своём роде.

Наследие: Улган

Путь Очищения: Купрум

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 1, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 2, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Ремесло 1, Медицина (Траволечение) 3, Оккультизм 3

Физические Навыки: Рукопашный бой 2, Скрытность 2, Выживание (холодная погода) 4

Социальные Навыки: Знание животных 2, Эмпатия 3, Запугивание 2, Убеждение 2, Обман (Непонимающий взгляд) 3

Преимущества: Чувство направления, Эльпис 2, Остаточные воспоминания 4, Крепкая спина

Воля: 8

Человечность: 6

Добродетель: Вера

Порок: Лень

Инициатива: 5

Защита: 1

Скорость: 9

Здоровье: 9

Азот: 8

Дарование: Эфемерная плоть

Трансмутации: *Искажение* – Цвет человека (•); *Смятение* – Бешеная ярость (••); *Электрификация* – Чувство искры (•), Шок (••), Электрическая дуга (•••); *Метаморфозис* – Маска Медузы (•), Врождённое оружие – когти (•); *Сенсориум* – Чувствительные уши (•), Восприятие ауры (••), Эфемерное зрение (•••), Утончённые чувства (••••), Проникающий взгляд (•••••)

Пирос/ Пирос за раунд: 30/8

Непреднамеренное сотворение – Случайные

Тщеславно верить, что мы все созданы с какой-то целью. Это придаёт нашему существованию смысл и значение, а жизни предназначение, пусть даже мы ничего и не делаем с этим потенциалом. Для Прометидов в этом нет ничего тщеславного. Одним из

первых фактов, которые узнаёт Созданный, обычно является личность его создателя, и один из первых вопросов, которые задаёт Созданный – зачем он был сотворён. Многим везёт достаточно, чтобы сразу же получить ответ. Это знание даёт Созданным уверенность в своём предназначении, которая, на первый взгляд, может вызвать зависть у людей, тратящих всё своё существование на поиски ответа на тот же вопрос. Но это знание часто уравнивается той горькой пилюлей, которой часто является ответ: что их «предназначение» заключается лишь в том, чтобы стать шагом на пути их создателя к завершению Магнум Опус.

Но если убрать знание о том, что их «рождение» было актом направленной воли, то Прометиды будут лишены и ответа и горькой правды, стоящей за ним. Им остаётся, как и людям, бродить в поисках ответа на один из вечных вопросов: «Зачем я здесь?»

Бин Герех – «Рождённый Плохой Ночью»

Во времена Саладина мощное землетрясение разрушило верхнюю Долину Нила, убив более миллиона человек и повредив сотни миль земли. Для местных оно известно просто как «Плохая Ночь», и, спустя восемь столетий, его влияние всё ещё можно заметить, как физическое, так и культурное.

Глубокие расселины всё ещё покрывают землю в местах, где почва была вскрыта яростью Земли. Что ещё хуже – места, где зазубренные обрывы стоят одинокими напоминаниями о местах, где земля раскрылась, чтобы проглотить целые деревни и затем захлопнуться, раздробив их целиком. По сей день рассказываются истории о шторме, сопровождавшем катастрофу: о том, как ночное небо было светло, как дневное, от молний, а ветра дули так сильно, что скот и телеги уносились в небо и падали на землю через многие мили. Бабушки столетиями пугали детей тем, что, если они не будут вести себя хорошо, голодная земля раскроется так же, как и в Плохую Ночь, и поглотит всю их деревню. Крики обречённых будут заглушены громом и грохотом разверзающейся земли, и во всём будут виноваты они, из-за того, что плохо себя вели. Плохая Ночь породила странные легенды, истории о червях, падающих с неба, и множестве крестьян по всему королевству, ставших слепыми или глухими или немыми от явной неправильности всего этого. По всему Египту и Сирии эти истории передавались вдоль поколений, и мало кто из детей повзрослел, не услышав их.

Но одна из историй, восходящих к этой злосчастной ночи, рассказывается не человеческими обитателями Долины, а возле уединённых костров редчайших Толкований. В эту историю редко кто верит, но её продолжают рассказывать на протяжении всех столетий между тем временем и этим: историю о Бин Герехе, порождённом Плохой Ночью.

Первый день

Бин Герех проснулся в тишине в останках того, что раньше было большой деревней. Он ходил среди разрушенных домов и не находил никого, кроме трупов. Одни были раздавлены рухнувшими зданиями, другие были наполовину поглощены гигантскими разломами в земле, а некоторые, казалось, просто упали замертво без единого следа на телах. Он молча прошёл через разрушенную деревню, сопровождаемый лишь шарканьем своих голых ног по теперь сухой земле. Не было и никогда не существовало ни создателя, который бы поприветствовал его, ни учителя, который бы направил его первые шаги. Он не осиротел и его никто не покидал. Он был по-настоящему одинок, порождённый, судя по всему, мощью самой Плохой Ночи.

На протяжении веков, время от времени с Бин Герехом, бредущим по Земле своим одиноким путём, встречается следующий своему Паломничеству Прометид. Некоторые из тех, с кем его пути пересеклись, заявляют, что он Непри, а некоторые считают, что он Таммуз; другие полагают, что он на самом деле Улган. Но правда не настолько проста.

Его песчаная кожа корчится, когда разгорается Пирос, и когда он использует Трансмутации, промежутки между рваными кусками плоти раскрываются, подобно расселинам в земле, готовым поглотить всё, что есть рядом. Сон ни в почве, ни в воде, ни в окружении голосов не укрепляет его, как и взаимодействие с человечеством, что лишь усиливает его ощущение отчужденности. Он, по рассказам, демонстрировал (при необходимости) феноменальную силу и выносливость, и, хотя он редко говорит об этом, по слухам пережил более 100 «смертей». Во время философских разговоров он иногда задаётся вопросом, можно ли его вообще убить безвозвратно.

По словам встречавших его, он пытался осуществить все пять актов творения, чтобы создать потомка, но все они каждый раз проваливались. По большей части, он прекратил эти попытки, но не оставил надежды на Искушение. Он просто верит, что, когда он будет готов, судьба пошлёт ему нужную ситуацию.

Случайные

Создание Прометида является, по сути, алхимическим процессом, а не магическим. Хотя одним из методов (самым распространённым) оживления Созданного является намеренное объединение нужных компонентов в точно таких, каких нужно, пропорциях в очень ритуалистической процедуре, сам ритуал – всего лишь метод передачи алхимической формулы в виде, который сможет выдержать проверку временем. Многие «заклятья» и таинственные процессы в истории основывались на аналогичных мнемонических приёмах, чтобы обеспечить точную передачу важной информации от учителя к ученику, особенно в культурах и обстоятельствах, в которых не использовался рукописный текст. Так же, как древние каббалисты опасались преследования (или конкуренции!) в случае, если их мистические секреты будут раскрыты, ранние Прометиды не могли рисковать, формулируя секреты их рецепта творения в чётком виде, и потому разработали сложные ритуалы, которые бы помогли в передаче крайне важных рецептов от одного «поколения» Прометидов к другому.

На самом деле, Созданных создаёт не церемония, а формула. И потому любая ситуация, которая объединяет нужные компоненты в нужном порядке и затем прикладывает подходящую энергию, может привести к аналогичному результату, независимо от того, был ли этот процесс направляем чьей-то волей или нет.

Но формула творения сложна и вряд ли будет воспроизведена случайно. Только в самых смягчающих обстоятельствах все элементы, необходимые для создания Прометида, собираются вместе в точности так, как надо, и даже тогда без искры Божественного Огня Созданного не получится.

Кроме вмешательства человека или Прометида, существует крайне мало ситуаций, которые могут обеспечить достаточное количество Божественного Огня для спонтанного создания Прометида. В случае Бин Гереха, разрушавшее его родину землетрясение сопровождалось (или, возможно, было вызвано) Огненным Штормом неслыханной силы. Ходят слухи, что появление Архквашмалима также может разжечь достаточно Божественного Огня, хотя правдивость подобных историй обычно ставится под сомнение теми, кто вообще не верит в существование Архквашмалимов.

Вместе с Божественной искрой, для создания Прометида необходимо влить в тело недавно умершего достаточное количество стихийно насыщенного алхимического темперамента. Хотя это вливание проще всего осуществляется другим Прометидом, могут возникнуть ситуации, в которых алхимически насыщенный темперамент (или темпераменты) появляется и другими способами. Природные и антропогенные катастрофы могут породить достаточно стихийной энергии для этого. С некоторыми из них всё кажется довольно простым. Землетрясения, как то, что породило Бин Гереха, предоставляют энергии земли и меланхолический темперамент. Наводнения предоставляют флегматический темперамент, связанный с водой, а лесные пожары или взрывы могут дать пылкий холерический. Ветра торнадо одалживают сангвинический

темперамент, тогда как поля боя, зоны боевых действий и ужасающие аварии могут создать эктоплазматического темперамента в достаточном количестве для алхимического процесса создания Прометида. Но намного чаще в случайном создании участвуют несколько темпераментов. К примеру, естественно, что цунами могут объединять землю и воду, ураганы могут соединять воду и воздух, а в извержениях вулканов сливаются огонь и земля, тогда как техногенные катастрофы (или акты намеренного уничтожения людей) могут порождать бесчисленные вариации сочетаний темпераментов.

Отчасти из-за этого разнообразия, созданные по стечению обстоятельств Прометиды меньше похожи друг на друга, чем Прометиды любого другого Наследия. Фактически, каждый из них представляет своё собственное уникальное Наследие (во многих случаях, Наследие из одного, первого и последнего в своём роде), но при изучении этого явления те немногие Прометиды-учёные, что знают о существовании таких Созданных, называют их всех вместе Случайными.

Значение

На первый взгляд кажется, что идея случайного создания – это лишь ещё один метод оживления Прометида, но на самом деле всё намного сложнее. Если не все Прометиды являются результатом человеческой работы, то можно утверждать, что они не просто провалившиеся эксперименты или ущербные творения, а что у них есть законное место в мире. И если, основываясь на этой предпосылке, они порождают Отторжение и Опустошение не из-за того, что они «неправильные» (и чтобы стать «правильными², они стремятся к человечности), то одна лишь встреча со случайным может изменить всё мировоззрение Прометида. Что, если не желание «исправить» себя, побуждает Прометида стать человеком? Является ли продвижение от Созданного к человеку естественным развитием, подобно превращению гусеницы в мотылька? Является ли вообще врождённым желание стать человеком, или это просто неуместная ненависть к себе, которую может ослабить принятие Прометидом себя в качестве естественной части мира? Хотя эти вопросы могут показаться заумными тому, кого сейчас преследует толпа с факелами, они проходятся прямо по основным темам **Прометида**, и введение Случайного в хронику может вызвать аналогичные философские раздумья и у персонажей, и у игроков.

Механика

Каждый из Случайных Созданных уникален, и Рассказчикам предлагается экспериментировать с существующими аспектами Созданных, чтобы придумать своего собственного Случайного, подходящего их хроникам. Но они также и редки, и потому обычно их следует использовать в единственных и исключительных встречах, хотя свора Уродов, веками разыскивающая и принимавшая к себе только тех, кто был создан случайно, и при этом отказался от своего Паломничества, может вдохновить встретивших её на пересмотр того, что, как они верили, они знают о Сентимани.

Поскольку создание Случайного включает экспериментирование с основными правилами по созданию персонажа, Рассказчики должны следить за тем, чтобы преимущества и недостатки персонажа не были ни калечащими, ни непомерно сильными, особенно, если Случайный будет персонажем в хронике с обычными Прометидами.

Дарования и слабости Случайных

Порождённые обстоятельствами, которые не копируют в точности ритуал творения любого другого Наследия, Случайные Прометиды зачастую владеют отличными от других Прометидов Дарованиями. Одни, такие как Бин Герех, используют модификацию традиционного Дарования, тогда как другие могут демонстрировать нечто совершенно другое (но соответствующее ситуации, в которой они были созданы).

У Случайного, созданного во время цунами, может быть способность сливаться с морской водой, или полностью восстанавливаться при погружении в неё. Оживлённому во время пика голода не нужно есть, чтобы выжить, или же наоборот, его невозможно убить, если он ел в течение последнего часа (но ему нужно есть в два раз больше обычного Прометида). Спонтанно Созданный, рожденный в крупном сражении, может обнаружить, что он неуязвим к определённым типам урона – мечам и саблям, которые соскальзывают с его плоти, словно это сталь, или пулям, отскакивающим от его кожи.

Но, в противовес их порой поразительным способностям, Случайные зачастую не получают преимуществ многих из врождённых даров, которые Наследие вручает Созданным. Подобно Бин Гереху, Случайный может оказаться неспособен восстанавливать Пирос в окружении элемента любого из Наследий, или он может страдать от обезображенности в большей степени, чем другие Прометиды (имея обезображенности нескольких Наследий или нечто, присущее только ему). Случайный может вызывать подобную Отторжению реакцию у других Прометидов, чувствующих на уровне инстинктов, что со Случайным что-то «не так».

Так как для Случайного невозможно воссоздание уникальных обстоятельств, породивших его, можно практически не беспокоиться о том, что они населят Землю огромной армией своих потомков. Поэтому, при условии, что слабости персонажа (физические или социальные) согласуются с преимуществами его уникального Дарования, Рассказчик может использовать Случайных наряду с традиционными Созданными. Случайных, чьё Дарование (или Дарования) делает их намного могущественнее, чем «нормальные» Прометиды, и которые не подвержены настолько же сильным слабостям, лучше всего использовать как управляемых Рассказчиком персонажей или в качестве сюжетных зацепок и ключевых сюжетных моментов.

Бин Герех

Реплика: *Ты думаешь, что знаешь, каково быть одиноким. Но ты и понятия не имеешь.*

Биография: Рождённый катастрофой, Бин Герех столетиями странствует по Земле, погружаясь и выходя из пустошей, продолжая искать ответ на свой главный вопрос: «Что я?» Неспособный к созданию других из своего рода, и неуверенный в том, может ли он по-настоящему умереть, Бин Герех колеблется между стоическим принятием своей ситуации и мучительным убеждением в том, что он проклят создавшей его трагедией. Его величайший страх – что он проведёт всю вечность в своём Паломничестве, и что, когда последний Прометид станет человеком, а последнее существо из человеческой расы вымрет, ему придётся продолжать своё путешествие в вечном и абсолютном одиночестве. Он активно пытается присоединиться к своре, но его Азот настолько загрязнён, что другим Прометидам сложно находиться рядом с ним долго, не будучи осаждёнными его заразной меланхолией, что только усиливает его боязнь судьбы одиночки.

Описание: Бин Герех выглядит как мужчина средних лет неопределённой расы. Его кожа коричневого цвета, но каждый может толковать по-своему, из-за солнца ли это или из-за наследственности. У него ничем не примечательные карие глаза, и такие же каштановые волосы, и он среднего телосложения. Но когда показывается его обезображенность, в нём не остаётся ничего обычного, даже для других Прометидов. Его кожа приобретает закрученную структуру ветра, дующего сквозь песчаные дюны, постоянно колеблясь, словно от песчаной бури. Его глаза зеркально-чёрные, как ночное небо, и время от времени сверкают вспышками молний. Его тело разорвано на неровные куски, разделённые зияющими голодными расселинами. Он, как правило, одет в обычную одежду для путешествий: джинсы, туристические ботинки и рубашку с длинным рукавом, даже если он находится в жарком климате.

Он редко носит что-нибудь с собой, за прошедшие годы спрятав свои пожитки по всему земному шару, чтобы взять их в случае необходимости.

Использование в истории: Вечный странник, Бин Герех может придать таинственности любой хронике и может быть особенно полезен для демонстрации того, что вселенная работает на основе множества странных и неясных, порой противоречащих друг другу, правил и указаний. Он может также вдохновить Прометидов обдумать их предубеждения о своём месте в великой схеме бытия, ставя под сомнение то, чему их учили, и что они предполагали о не только акте творения, но и о природе существования Прометидов.

При встрече Бин Гереха с другими Прометидами, им редко удаётся его понять. В сущности, ему самому редко удаётся себя понять. Он может быстро сменить покорное принятие своей судьбы на почти самоубийственную хандру, особенно, когда сталкивается с кем-то, кто планирует создание потомка, или когда его донимают вопросами о его собственном Наследии. (Он утверждает, что у него нет Наследия) Это можно использовать для усиления чувства отчужденности в **Прометиде**, или чтобы подтолкнуть свору переоценить свои собственные узы.

Наследие: Случайные

Путь Очищения: Станнум

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 2, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование (История) 3, Расследование 2, Медицина 1, Оккультизм 2

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Кража 2, Скрытность 2, Выживание (Пустыни) 4, Холодное оружие 2

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Экспрессия 1, Запугивание («Просто дайте пройти») 3, Убеждение 1, Коммуникабельность 1, Знание улиц (Раздаваемая еда) 3, Обман 1

Преимущества: Чувство направления, Языки (Египетский, Английский), Репутация 2, Ресурсы (Множество небольших тайников) 2

Воля: 8

Человечность: 7

Добродетель: Стойкость

Порок: Зависть

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 11

Здоровье: 9

Азот: 7

Дарование: Бесконечная ночь (см. ниже)

Трансмутации: *Смятение* – Перегонный куб (••), Козёл отпущения (•), Безопасное пребывание (••••), Умеренное Отторжение (••); *Искажение* – Цвет человека (•), Инкогнито (••); *Электрификация* – Чувство искры (•); *Гипноз* – Внушение (••), Логос (••••)

(Примечание: Хотя Путь Очищения Олова является центром большинства перечисленных здесь Трансмутаций, Бин Герех существовал достаточно долго, чтобы получить обширный список Трансмутаций. Рассказчики могут создавать «эпизоды» его истории, отражающие следование любому из Путей Очищения, который им кажется подходящим к их историям, и предоставлять ему Трансмутации для отражения того же самого.)

Пирос/ Пирос за раунд: 20/7

Уникальное Дарование – Бесконечная ночь: После того, как его убьют, Бин Герех проводит мёртвым всего одну ночь. Он пробуждается на рассвете, полностью исцелённый и «живой». В отличие от Осирианцев и других Прометидов, вынужденных значительно

усиливаться между воскрешениями (т. е. повторно приобретать Дарование Воскрешение), умирание, похоже, не «тратит» способность Бин Гереха к воскрешению. При путешествии через занятые войной области его случайно убивали, он пробуждался на рассвете и спустя минуты оказывался вновь убит, и этот процесс повторялся несколько дней подряд.

Хотя Бин Герех боится, что это кажущееся бессмертие может оказаться проклятием, которое приведёт к тому, что он окажется последним живым существом на Земле, на самом деле он не бессмертен. Но пока он на земле, он неуязвим для смерти. Оживлённый величайшим землетрясением в истории, он почти неубиваем в его владениях. Но он не может воскреснуть после утопления, и не может использовать своё Дарование Бесконечная ночь на борту идущего по морю судна или погружённым в достаточно большой объём воды. То, что он ещё не погиб – несмотря на множество пересечений океана – может оказаться простой удачей или доказательством того, что Бин Гереху предстоит ещё сыграть важную роль, прежде чем его путешествие подойдёт к концу.

Расточительный демиург

За каждым шедевром стоит нечто таинственное. Что-то – или кто-то – зажигает искру гениальности, и мастер, на одно волнующее мгновение, выходит за пределы человеческих возможностей, выпуская в мир неповторимый шедевр. Создание нового Наследия Прометидов является такой работой – вспышка гениальности и внезапно что-то, что никогда не должно было суметь появиться, начинает своё существование. некоторые демиурги, например, Пигмалион, приписывают эту заслугу Божественному, поступающего так, чтобы поделиться своей красотой с миром или вдохновить человечество на стремление к совершенствованию. Мало кто с этим спорит, потому что малок то знает правду, скрытую в тених этих ярких вспышек гения. Между тем, к созданию новых Наследий Прометидов подталкивает не великодушие или стремление к вдохновению.

А отчаяние.

Происхождение Божественного демиурга

Ещё во времена древней Греции, философы приписывали способность выходить далеко за обычные пределы творческих возможностей вниманию или покровительству божественного благодетеля или музы. Этот божественный покровитель вдохновляет мастера, либо через прямое воздействие, либо через более тонкие методы, из присущего ему желания увидеть мир обогащённым ещё более великими и прекрасными произведениями искусства. Но, как минимум в случае Созданных, реальность намного менее бескорытна.

На заре веков, когда материальный и духовный миры были разделены меньше, чем сейчас, произошёл колоссальный конфликт в эфирном королевстве. В отличие от предыдущих пререканий между аспектами Божественного (которые были на самом деле частями одного великого целого духа), это была первая настоящая война. В конце концов, одна фракция стала победившей, а другая побеждённой. И, как станет принято в таких случаях, падшая сторона была выставлена козлом отпущения и приняла основной удар на себя.

Побеждённый аспект был отброшен Божественным за свой «грех». Это разделение породило пылающий разлом между материальным и духовным, а сущность, что станет известна как Расточитель, была отстранена от взаимодействия и с тем, и с другим. У этого разделения – первого греха – были намного более далеко идущие последствия, чем даже сам Бог мог предвидеть. Как только вина была возложена и часть Божественного была отделена, природа реальности изменилась навсегда. Вещи больше не были вопросом восприятия, когда различные аспекты Божественного смотрели на вещи по-разному, при этом оставаясь частью целого – впервые появилось по-настоящему «правильное» и «неправильное», полностью, духовно и физически, обособленные друг от друга.

В лимбе

Проведя вечность частью Божественного целого, аспект, что станет известен как Расточитель, оказался в одиночестве. Днями (или, возможно, столетиями) он размышлял над своим положением, пытаясь понять, что именно произошло, и как оказалось для него возможным чувствовать себя таким...одиноким. В итоге, Расточитель решил, что «что» и «как» были не так важны, как исправление ситуации. Расточитель больше не был целым, и, неважно какой ценой, он должен найти способ воссоединиться с остальной частью Божественного. Вначале он пробовал простые методы, но его призыв к остальной части Божественного остался неслышанным. То, что когда-то было его частью, стало непроницаемой стеной из Божественного Пламени, которой Расточитель мог достигнуть, но не пробить. С материальным миром Расточителю везло не намного больше. Хотя в нём влияния у Расточителя было больше, он вскоре обнаружил, что его близость зачастую прокладывала путь безумию среди смертных существ, слабо подготовленных к взаимодействию с существом, напрямую соприкасавшимся пусть даже и с небольшим аспектом Божественного. Расточителя печалили разрушения, которые он оставлял за собой, но, лишённый других вариантов, кроме вечного изгнания, Расточитель приступил к созданию плана возвращения к Божественному целому, чьей частью он когда-то был.

Расточитель чувствовал тяжесть первого «греха» на своих плечах и понимал, что должен избавиться от этой ноши, прежде чем он сможет вернуться к своему божественному состоянию. Зная, что его ноша слишком тяжела для любого из людей, Расточитель надеялся, что если он сможет создать другое существо, подобное себе, чтобы оно приняло на себя его вину, то Расточителю позволят оставить его лимб и воссоединиться с Божественным. С лежащим на нём бременем греха, Расточитель мог оказаться неспособен к созданию идеального существа, которому он бы мог передать свой груз вины, но это не помешало ему снова и снова пытаться.

Проклятый отделением и от материального, и от духовного миров, Расточитель не мог действовать прямо в обоих мирах. И, если его Божественная родня была неуязвима к его манипуляциям, человечество было не столь стойко. На протяжении истории, Расточитель через видения, нематериальные появления и манипуляцию эмоциями вдохновлял различных людей на создание того, что, как он надеялся, станет его заменой. При завершении каждого, Расточитель использовал своё положение в лимбе для фокусирования Божественного Огня в этом творении и пробуждения его к жизни. Все они пробуждались, и на мгновение Расточитель осмеливался поверить, что его ноша наконец будет снята. Но в каждом случае Созданный оказывался не в состоянии вынести ношу первого греха, и Расточителю приходилось тратить следующие десятилетия, а иногда и столетия, на планирование ещё одной попытки.

Проводники Божественной Воли

Существует несколько теорий того, какую роль квашмалимы играют в мифе о Расточительном демиурге. Одни считают, что квашмалимы, подобно самому Расточителю, являются осколками Божественного, стремящимися вернуться к целому, каждый своим путём. Другие считают, что квашмалимы просто рябь в Пиресе, вызванная манипуляциями Расточителя с Божественным Огнём в его попытках вдохновить на создание своей замены. Менее оптимистичные верят, что квашмалимы являются армией Божественного, активно выступающей против усилий Расточителя по возвращению. Всякий раз, когда кажется, что Расточитель или одно из его творений могут достигнуть совершенства, необходимого для передачи Расточителем его ноши, квашмалиму поручается незаметное задание по предотвращению достижения этой цели.

Но одна из самых интригующих историй гласит, что квашмалимы на самом деле являются инструментами самого Расточителя. Запертый между духовным и

материальным мирами, Расточитель, как верят сторонники этой теории, проклят губить свои собственные попытки, и Эльпидос и Лилитим служат пешками в божественных шахматах, в которые Расточитель обречён вечно играть с самим собой.

Отголоски

История о Расточительном демиурге, подобно множеству эпических «великих истин», была перенята в той или иной форме множеством человеческих культур. Как и в случае с историями о Саде или Потопе, многие религии говорят об отделении части божества как элементе ранней истории мира. Христианские миф рассказывают эту историю в виде изгнания Люцифера из Рая, тогда как Локи был прикован к скале в ожидании Рагнарёка. Эти истории, вместе с историями о войне между богами Олимпа и Титанами в греческих легендах и между Асами и Ётунами в норвежских мифах, имеют общие корни с Расточительным демиургом, являясь воплощением его истории, рассказанной в том контексте, в котором люди, неосведомлённые о существовании Прометидов, смогли понять.

Ущербные попытки

Существа, которых создавал Расточитель – несовершенные и рождённые неудачей – были Родоначалниками каждого из Наследий Прометидов. Хотя Родоначалники верят, что причиной их существования были люди, «создавшие» их, все они обязаны искрой Божественного Огня (а также их способностью передавать её следующим из Наследия), одному и тому же Расточительному демиургу. Так как тот старается, снова и снова, создать идеальное потомство, чтобы передать свою давнюю ношу, он никогда не совершает одну и ту же ошибку дважды. Но число возможных ошибок бесконечно, и даже самые неясные и неправдоподобные слухи о Родоначалниках Прометидов, созданных странными и уникальными методами, ведут в итоге к тому же самому полубожественному демиургу, оставившего свой отпечаток на каждом из них.

Из-за своего происхождения, Созданные должны создавать других из своего рода, прежде чем они смогут пройти Искушение. Подобно их творцу, они должны передавать ношу своего несовершенства другому, прежде чем они смогут отправиться к своей окончательной судьбе.

Семь смертных грехов Расточителя

Те, кто верят в историю о Расточительном демиурге – либо как в буквальную истину, либо как в притчу о происхождении Созданных – часто приравнивают каждое из известных Наследий одному из архетипических пороков, и это только усиливает связь между Расточительным демиургом и мифическими демонами и дьяволами.

Гнев: Сложно представить Чудовищ, связанных с каким-либо грехом более тесно, чем с гневом. Он отражён в каждом аспекте их существования, от их холерической сущности до их яростной Муки.

Зависть: На первый взгляд может показаться, что прекрасные и чувственные Галатеиды могли бы быть живым воплощением Похоти, но на самом деле, их сангвиническая сущность заставляет постоянно жаждать того, чем они не могут обладать. Они не только постоянно стремятся к вниманию и принятию другими, завистливо томясь по любви, которой люди устаивают друг друга, они также и порождают такие же желания в тех, кто рядом с ними.

Гордыня: Когда дело касается Непри, то тут редко можно заметить нехватку высокомерия. Восходит ли она к их вере в то, что их Наследие было создано богиней, или всеобщему принятию того, что их Родоначалник – египетский бог, гордыня является не только их фирменным пороком, но и зачастую их слабым местом.

Лень: Легенды называют Големов бездумными слугами, не предпринимающими никаких действий, кроме тех, которые им приказали, и хотя многие Таммуз стремятся выскользнуть из оков их буквального или метафорического рабства, им всегда приходится бороться со своей врождённой предрасположенностью к бездействию.

Жадность: Жадность не всегда направлена на материальные блага. Для Растерзанных, ходящих и по материальному, и по духовному миру, никогда не бывает достаточно ни одной стороны реальности. Неважно, сколько путей они прошли, он всегда стремится найти ещё больше: больше знаний, больше влияния и больше духовной силы.

Похоть: Хотя Сентиманусом может быть представитель любого Наследия, весьма вероятно именно Путь Очищения будет определять личность Прометида в целом, что делает этот Путь куда ближе к Наследию. Сторукие зачастую кажутся извращениями, их страсть к разрушительной энергии Флюкса, возможно, копирует человеческие похотливые желания ближе любой другой эмоции, которую может испытать Прометид.

Чревоугодие: Если существование Атомных Прометидов на самом деле больше, чем просто нелепый слух, то нет никаких сомнений, что всепоглощающий элемент атомной энергии является прекрасным олицетворением чревоугодия.

С учётом слухов об Атомных Прометидах, завершающих в нынешней эпохе круг грехов, придерживающиеся этих мифов верят, что следующий шаг Расточителя должен будет значительно отличаться от его предыдущих действий. Одни считают, что, после прохождения всех семи несовершенств, его следующая попытка будет обречена на удачу. Другие верят, что, пробравшись через пороки, будущие Наследия будут направлены в более «праведном» направлении, воплощая в следующие десятки столетий архетипические добродетели. Менее оптимистично настроенные философы считают, что, поскольку Расточитель методом проб и ошибок «усовершенствовал» свои несовершенства, его следующий провал будет особенно выдающимся, приводя к чему-то ещё более чудовищному, чем любой Прометид за всю историю.

Но есть и другая теория, возможно, ещё более пугающая. Поскольку Сентимани, на самом деле, Путь Очищения, а не Наследие, некоторые верят, что Расточитель ещё не создал свой седьмой «грех». Похоти, говорят они, ещё только предстоит «родиться». Учитывая его самые последние творения (Чудовища и Атомные Прометиды), демиург, похоже, движется в крайне разрушительном направлении. Некоторые теоретизируют, что Наследие Похоти при возникновении породит инфекционное заболевание (главным образом передающееся половым путём, но не ограничивающееся им), с той же вирулентностью, с которой, как считается, Атомные Прометиды распространяют рак. Другие считают, что воплощающее Похоть Наследие уже появилось, но ему как-то удалось остаться незамеченным другими Прометидами. В доказательство (возможно, слегка параноидальные) сторонники этой теории заявляют, что человеческое общество уже подаёт признаки страдания от Отторжения Созданных Похоти: перенаселение, эпидемия СПИДа, недавние вспышки малярии и холеры и возникновение птичьего гриппа.

Значение

Введение мифа о Расточительном демиурге в хронику может предоставить Рассказчику дополнительный инструмент для включения концепций дуализма в их сюжетную линию. В этом мифе есть чёрное и белое, доброе и злое, божественное и дьявольское, но изображены они с достаточной неоднозначностью, чтобы дать персонажам (и игрокам) свободу исследовать проблему со всех направлений. Если они столкнутся со слухами о Расточительном демиурге (или с человеком или ситуацией под его влиянием), отреагируют ли они с подозрением или симпатией, увидят его как источник всех бед в их существовании или как возможное олицетворение состояния Прометидов? И смогут ли они вообще принять то, что он существует, застрявший между мирами плоти и духа?

Игроки также могут обнаружить, что миф о Расточительном демиурге даёт ответ (хотя и необязательно верный) на вопрос о том, почему одни люди могут создавать Прометидов, а другие нет (а также, почему один и тот же человек не может успешно повторить свой эксперимент). Этот миф также может усилить важность акта творения и может натолкнуть персонажей на раздумья о возможной ноше, которую они передают через него потомку.

Поскольку Расточитель застрял между материальными и духовными мирами, вряд ли какой-нибудь Созданный сможет встретить его лично. И эта сущность также не будет напрямую вмешиваться в обстоятельства, в которых Прометид уже существует, так как он выглядит для него напоминанием о его прошлых провалах, хотя, как в случае с любым мифом, Рассказчик может использовать его любым образом, который больше всего подойдёт истории. Кроме того, этот миф может оказаться полезным в качестве истории происхождения, приводящей философски настроенных Прометидов к более глубокому изучению различных аспектов их существования, упомянутых выше. И, наконец, его можно использовать как подоплёку для множества альтернативных мифов, представленных в **Магнум Опус**, смешиванием мифологий усиливая их тайну.

Механика

В плане механики Расточительный демиург ничего не требует, и может быть вставлен в любой сюжет на основе «настроения и атмосферы». Поскольку Расточительный демиург не является ни материальным существом, ни духом, его нельзя обнаружить средствами обоих типов, хотя, если это подходит нуждам Рассказчика, можно позволить Прометидам обнаруживать присутствие Расточителя через его Азотную ауру или через использование Чувства Пироса, Чувства Флюкса или аналогичных Трансмутаций.

Наследники

Для недавно Созданных зияющая бездна между ними и человечеством, к которому они хотят присоединиться, кажется непроходимой. Несмотря на то, что они сделаны из человеческой плоти, достижение человечности и завершение их Магнум Опус могут показаться им несбыточными мечтами, когда те самые люди ненавидят и сторонятся их.

Но иногда, будь то благодаря чуду, судьбе или прикосновению Божественного, в мир приходит Наследник, освещая лучом надежды тех, кто нуждается в ней больше всего. Рождённые Созданной плотью, но при этом полностью смертные, эти чудеса сокращают разрыв между Паломником и Искуплённым, между Созданным и человеком.

Чудо рождения

Из Джереми Линдона, как многие считали, мужчина был так себе. Он был высокий и худой, похожий на столб давно заброшенной ограды из колючей проволоки. Черты его лица не были красивы, как и его речь, а его одежда и манеры были грубы и низки. Но, несмотря на свои недостатки, он стал целью нечеловеческой страсти, которая продолжила жить и спустя много времени после того, как он сам пошёл на корм червям.

Гидеон была Музой, но нельзя сказать, что она была переменчивой. Джереми был первым мужчиной, которого она увидела, и она влюбилась в него в ту же самую минуту, как их взгляды встретились. Она влюбилась в то, как его глаза расширились, когда он первый раз увидел её, в то, как его голос слегка надломился, когда он поприветствовал её. Она любила задавать ему вопросы, когда они знакомились друг с другом, любила забавное выражение, которое появлялось на его лице перед тем, как он говорил: «Ну, тебе не кажется, что об этом вроде как странно говорить?» Она любила то, как он целовал её, и как он выключал свет, когда они собрались заняться любовью. Она любила всё, что узнавала о нём, копаясь в отбросах его многоквартирного дома. И то, как он посвящал себя своей работе, даже если это означало, что на неё у него не оставалось времени. И

даже когда он перестал отвечать на звонки и начал угрожать получением охранный ордера, она продолжала любить его. В ночь, когда он умер, она любила его, даже когда он направил пистолет на неё, и когда боролась с ним, умоляя ответить ей взаимностью, а пуля взорвалась в его груди, она любила его, в то время как его ненависть к ней угасла в умирающих глазах.

Прошло три сезона, и на свет появился Констан. Когда он впервые начал шевелиться в её животе, даже Искатель (который позже станет известен как Дядя Иск, несмотря на все его протесты) сказал, что это невозможно. Но, невозможно это или нет, несколько месяцев спустя Гидеон тужилась большую часть жаркого дня аризонского лета, чтобы родить Констана, а не верящая своим глазам свора делала всё, что могла, чтобы помочь ей пройти через незнакомый процесс.

Никто из них не знал, чего ожидать от сына Гидеон. Искатель и Сирано производили на свет потомство, но только через ритуалы, а не... вот так. Никто из них даже не видел рождения и не держал живого ребёнка. Этот хныкающий пучок плоти не имел ничего общего с новым Созданным, ничего общего ни с чем из того, с чем они сталкивались раньше. До его рождения, детей прятали от них, гиперопекающие родители охраняли их, а настороженные няни уносили их прочь, если свора проходила слишком близко от их колясок. Но этот ребёнок был их. Всех их, ведь они растили его, как семья, разделяя обязанности и вместе извлекая преимущества.

«Он может возненавидеть нас», – предупреждал её Искатель, когда другие не слышали. Но этого не случилось. Он любил их всех, невосприимчивый к Отторжению, и не раз непорочная любовь и незамысловатая проникательность Наследника помогали им в Паломничестве там, где более мудрый голос мог оказаться в затруднении.

Но теперь их осталось только двое. Первым ушёл Искатель, найдя Искупление ещё тогда, когда Констан едва доставал ему до пояса. Непри забыл их, забыл себя и ушёл в своё новое будущее, ни разу не оглянувшись. Констан был тем, кто утешил оставшуюся семью: «Он не виноват, что не может вспомнить нас. Но мы можем помнить его». Гидеон и Сирано кивнули друг другу, удивлённые тем, насколько мальчик был понимающим.

Следующим ушёл Сирано, хотя скорее не ушёл прочь, а был вырван из рук своры, оставив рваные кровавые куски. Он встал перед Гидеон и мальчиком и, пока они не смогли сбежать, удерживал троих Пандорианцев. Без Искателя, не было никого, кто мог бы вернуть Сирано из его вечного сна, и оставшиеся двое могли лишь прокрасться назад и собрать останки, чтобы снова сбежать, надеясь, что стая Пандорианцев не последует за ними, чтобы завершить свою работу. Она почти сошла с ума там, упав на колени рядом с щебнем, которым они его засыпали, и долго время отказываясь подниматься. Но Констан в итоге вывел её из туннеля и вернул в сумерки лежащей над ним улицы. «Он хотел, чтобы мы шли дальше, мама. Мы в долгу перед ним. Он умер, чтобы мы могли продолжать жить».

Но она не знала, как жить после этого. Проходили месяцы, а она не спускала с Констана глаз. Она оставила свою работу, стала выходить на улицу, только если он был рядом, да и то только ради необходимых для подростка вещей, после чего возвращалась к их уединённому маленькому прибежищу под заброшенным домом, которое было для них домом. Она прекратила стремиться, прекратила пытаться, прекратила жить, по сути. В её мыслях было только не дать лишиться себя ещё и сына. Она беспокоилась, что его будет раздражать такое внимание, но он, как обычно, кивнул с мудрым видом: «Всё нормально, мама. Я понимаю».

На следующее утро он ушёл, оставив лишь записку на столе. Гидеон плакала, читая её, и затем сломала стол, стулья и маленький чёрно-белый телевизор, прежде чем вернулась перечитать записку.

«Ты должна двигаться дальше, мама, а пока я здесь, ты не можешь смотреть вперёд. Однажды, я увижусь с тобой снова, на противоположной стороне твоего путешествия. Я знаю, ты сможешь. Люблю тебя. Констан.»

Мальчик понимал больше, чем она думала.

Возможности

Мало кто из Прометидов особо верит в легенду о Констане Гидеонсоне. Те, кто рассказывают эту историю, делают это множеством способов и по множеству причин. Некоторые, в основном Галатеиды, приписывают чудо зачатия Констана любви Гидеон к его отцу. Хотя переживание (и обучение взаимодействию с ним) отказа могло послужить вехой в Паломничестве для множества Прометидов, любовь Гидеон сохранилась даже перед лицом, возможно, смертельного отказа. Говорят, что её привязанность была вознаграждена превращением её любви к недостойному человеку в зародыш человека, стоящего её любви: её сына, Констана.

Другие рассказывают эту историю немного по-другому, утверждая, что когда Гидеон была Создана, процесс творения каким-то образом привёл к появлению Констана. Именно прикосновение Божественного Огня, заявляют они, а не какое-то биологическое чудо, дало мальчику неуязвимость к Отторжению и врожденное понимание механизма Паломничества. Некоторые приверженцы этой теории даже называют мальчика Спасителем Прометидов, наставником, посланным Божественной Волей, чтобы вести Созданных к их Искуплению.

Другие говорят, что история является в основном аллегорией, в которой Констан представляет движущее каждым Прометидом желание обрести Смертность. Сторонники этой теории верят, что на определённом моменте Паломничества Созданный должен перерасти своё стремление к Человечности, чтобы обрести её, отбрасывая своё желание, как в философии у-вэй, что на самом деле приближает их ближе к цели. В конце концов, один из странных парадоксов в стремлении к Человечности состоит в том, что большинство людей не ценит человечность также высоко, как стремящиеся обрести её нелюди.

Возможно, ещё более странными, чем легенда о рождении Констана Гидеонсона от человеческого отца, являются истории, приписывающие зачатие ребёнка Сирано, Улгану из своры Гидеон.

Буквальна ли эта история или метафорична, вероятность рождения человеческих детей Прометидами открывает целый новый мир возможностей – для Наследников и самих Прометидов.

Двое в своём роде

Хотя нет ничего неслыханного в том, чтобы Прометиды выбирали себе любовников среди себе подобных (особенно после того, как их отталкивали человеческие любовники), рождение при этом детей у Прометидов является в лучшем случае сомнительным слухом. Одни считают, что такие спаривания должны быть под запретом, что потомство, если оно появится, будет Пандорианцем. Другие считают, что, если у пары Прометидов вообще сможет появиться ребёнок, то он будет человеком, и у него будут свои собственные сверхъестественные способности, высоко превосходящие способности его родителей.

Хотя Прометид, чьей единственным любовником был другой Созданный, может решить, что её беременность была результатом этого спаривания, есть и другие возможности. Божественный Огонь – малопонятное явление, и, если Рассказчик это признает, возможно, что достаточное проявление Божественного Огня может разжечь искру человеческой жизни в утробе Прометиды. Это также создаёт условия для возможности Прометиду забеременеть, ни разу ни занимавшись сексом.

После конца игры

Неудивительно, что у Искуплённого Прометида, достигшего Человечности, могут рождаться человеческие дети. Она ведь заработала эту способность своими усилиями и Искуплением. Но то, что у неё может родиться Наследник – ребёнок, иммунный к Отторжению – осложняет дело, особенно для тех Искуплённых, кто не помнит своё существование Прометидом.

Дети Искуплённых обычно являются Наследниками, хотя мало кто из их родителей помнит достаточно о своей прошлой жизни, чтобы вспомнить соответствующие легенды. Гораздо чаще детей, говорящих о монстрах или указывающих на них в толпе, утихомиривают и пытаются заставить замолчать, а если они упорствуют, направят к психологу, начнут лечение или даже поместят в психбольницу. Некоторые Наследники реагируют на родительское неверие, учась не признаваться в увиденном. Другие защищают свою «правду» до самого конца, получая часы терапии и психоанализа, или даже диагноз шизофрении. Наследники, родившиеся у людей, у которых нет никаких связей с Прометидами, подвергаются той же судьбе. Как ни странно, в этих ситуациях присутствие Созданного родителя или, хотя бы, союзника может оказаться настоящим спасением для Наследника.

Значение

Хотя люди часто называют рождение чудом, на самом деле это обычное событие, биологически воспроизводимое во всех, кроме самых необычных, обстоятельствах. Все человеческие существа были рождены, как чьи-то дети, и могут, в свою очередь, стать родителями, создавая человеческих детей. Но для Прометидов «нормой» является акт творения. Рождение, если оно происходит, является редчайшим из редчайших событий. Подобно чуду оживления Прометида человеческим родоначальником, рождение человека является чем-то, что не должно, по всем логическим причинам, быть возможным. И когда это случается, это поистине чудо.

Эффект создания

К акту создания другого Прометида через акт творения большинство Созданных приходит либо из-за одиночества, либо необходимости. Без него у них нет надежды на достижение Человечности. Этот акт часто бывает запятнан виной. Приговаривание другого существа к своему собственному чудовищному существованию, независимо от цели, сложно осуществить без хотя бы небольших угрызений совести. Если акт рождения человеческого существа (или зачатия, в случае Прометида-мужчины) окажется возможным, то это совершенно другое дело. При этом родитель создаёт дитя, которое с рождения является воплощением того, чем сам родитель стремится стать. Одним своим существованием ребёнок опережает Паломничество родителя и достигает его или её конечную цель. Это может быть не только источником великого изумления для родителей, но также есть возможность, что у одержимого Мукой Созданного может вызвать сильное возмущение то, с какой лёгкостью его ребёнок был одарён огромным сокровищем – жестокая инверсия того возмущения, которое он мог почувствовать к своему создателю из-за своего появления. Эти парадоксы могут предоставить проницательному Прометиду возможность исследовать различные человеческие эмоции: любовь, радость, гордость, преданность и, в некоторых случаях, горечь, ярость и даже ненависть.

Примечание: Хотя акт создания человеческого ребёнка может казаться отражением акта творения, для осуществления Искупления эти два процесса сильно отличаются. К сожалению для созданного, первый не отменяет необходимости в совершении второго перед попыткой стать Искуплённым. Прометид, родивший человеческого ребёнка, по-прежнему должен создать Прометида через ритуалы творения его Наследия, чтобы у него появилась возможность пройти Искупление и обрести Человечность.

Вехи беременности

Как одна из основных человеческих функций, акт деторождения может дать Созданному множество возможностей узнать больше о человеческом существовании и, таким образом, пройти вехи. Помимо обилия впечатлений, которое может высвободить сексуальное взаимодействие (при условии, что беременность была результатом полового контакта), забеременевший Прометид ознакомится из первых рук с физическими и социальными особенностями одного из самых эмоциональных человеческих переживаний.

Человеческое общество относится к беременным женщинам не так, как к другим. На глубочайшем уровне человек инстинктивно стремится защищать тех, кто вынашивает следующее поколение, и это проявление инстинкта, запятнанное Отторжением Созданного, может привести к многообразию реакций людей, встретивших явно беременного Прометида.

До того, как Отторжение начнёт заражать встречного, беременного Прометида может потрясти сплошной поток человеческого внимания, собираемого их состоянием. Похоже, нет другого физического состояния, которое бы изначально побуждало к физическим и социальным взаимодействиям так, как это делает беременность. Абсолютно незнакомые люди подходят к будущей матери, чтобы досконально расспросить о её беременности и поделиться подробной информацией о своём собственном схожем опыте. Для многих незнакомцев даже становится нормальным ломать почти неуязвимый «пузырь личного пространства» и похлопывать или поглаживать живот будущей матери, словно тот каким-то образом стал общественной территорией. Подобный опыт, часто нервнирующий даже человеческих матерей, может оказаться подавляющим для Созданных, привыкших к игнорированию или активному избеганию. Интровертированные Прометиды могут почувствовать необходимость скрываться от человечества, чтобы избежать такого внимания, хотя у некоторых, особенно Галатеид, этот интерес может вызвать привыкание.

Но даже самое вдохновляющее к сближению из состояний не сможет долго отводить эффекты Отторжения, и, в последующем, то же самое чувство эмоциональной вовлечённости, побуждающее людей так тесно взаимодействовать с беременной, может разжечь Отторжение ещё сильнее, чем обычно. У беременного Прометида меньше шансов подвергнуться нападению, чем у небеременного, из-за «заботы о ребёнке». Также у него меньше шансов на то, что его будут игнорировать или избегать, когда Отторжение начнёт проявлять себя. Его состояние поднимает метафорические ставки на социальную неловкость, побуждая равнодушных людей связываться с тем, кого они могут считать принимающей наркотики, страдающей алкоголизмом или психически неуравновешенной будущей матерью. Хотя вначале это может показаться предпочтительнее обычного Отторжения, это может привести к тому, что те люди будут обращать на Прометида больше внимания, чем ему бы хотелось, и могут даже поместить его под своего рода «охранительную» опеку (варьирующуюся от заключения до помещения в клинику). Это, конечно же, означает, что, когда проявятся более подвинутые эффекты Отторжения (а в итоге так и будет), у Прометида будет меньше шансов сбежать и избежать опасности.

Но, хотя ситуация ставит Прометида перед исключительными проблемами, она также даёт возможности для исключительного понимания человечества. К беременной созданной будет, без сомнения, другое отношение, чем к небеременной, и, кроме того, у неё будет доступ к вехам и информации, недоступным для любого другого Прометида. Ведь когда ещё Осиранец мог бы быть благословлён отчётом из первых рук о многообразии впечатлений от рождения человека, или Франкенштейн успокоен тем, что её крепкое телосложение облегчит её опыт? По крайней мере до начала действия Отторжения, беременность предоставляет ожидающему ребёнка Прометиду войти в социальную группу, в которой барьеров для общения и близости между незнакомцами намного меньше, чем в большей части человеческого общества.

Конечно, для Прометидов-мужчин впечатления после зачатия менее непосредственны. Но не следует обесценивать или принижать роль будущего отца. Сложности беременности и родов предлагают наблюдающему Прометиду столько же возможностей узнать о человеческой природе, сколько и беременному. Хотя большинство человеческих женщин не способно сдерживать Отторжение на всём протяжении беременности, глубина эмоций, связанных с процессом, может предоставить будущему отцу-Прометиду вехи независимо от длительности отношений. Беременность может показать ему другую сторону акта творения (и неважно, прошёл ли он уже через этот ритуал или нет), и, если он считал, что зачать человеческого ребёнка для него невозможно, это может заставить его переосмыслить то, что он знал об остальных «законах» существования Созданных. Или, если он знает о человеческом размножении достаточно, чтобы убедить себя в том, что произошла измена, он может начать обвинять свою любовницу в предательстве. Паранойя и страх перед неопределённостью, хоть они и не самые идеальные стороны человечества, могут дать важное понимание человеческих реакций, а также возможность научиться доверять кому-то.

Вехи от детей

Вынашивает ли Созданный ребёнка сам или просто вернулся разузнать о нём уже после его рождения, Созданный также может открыть совершенно уникальную сторону человечества, сосредоточенную вокруг взаимодействия с самыми молодыми. Если человеческие дети со временем затрагиваются Отторжением, потомки пары Прометид-человек не подвержены ему, что даёт Созданным возможность тщательно изучить эту сторону человечества, что обычно им недоступно. Человеческие родители часто говорят, что дети преподают им больше уроков о мире, чем вся предыдущая жизнь. Для Прометидов эти уроки могут стать ключом к огромному продвижению в Паломничестве.

Созданные никогда ещё не встречали существ, настолько полагающихся на них, как новорожденные дети. И у них никогда, по всей видимости, не было возможности получить такую бескорыстную любовь, какую может дать ребёнок. А когда ребёнок начинает больше осознавать и взаимодействовать с окружающим миром (при условии, что несчастные случаи, Пандорианцы, чужаки и тому подобное не разделили родителя с ребёнком), получаемые Созданным знания растут экспоненциально. Ими обеспечивает не только роль родителя, но и тесный контакт с человеческим ребёнком, незатронутым Отторжением, являясь практически гарантией обилия возможностей достижения вех. Видеть мир через детские глаза, слышать вопросы молодого человека (и его ответы) и открывать изменения, происходящие с ростом младенца в совершеннолетнего человека – всё это богато возможностями для продвижения Прометида в его Паломничестве.

Примерами вех, связанных с взаимодействием с детьми, могут быть:

- Рождение или присутствие при рождении
- Быть впервые узнанным ребёнком
- Защита ребёнка от опасной ситуации (или наоборот, провал в его защите, приведший к принесению ему вреда)
- Обучение ребёнка чему-либо из его основного воспитания (ходить, говорить, питаться, ездить на велосипеде)
- Присутствие при проявлении детской жестокости друг к другу
- Стать целью сильной эмоциональной реакции от ребёнка; впервые услышать «Я люблю тебя!» (или «Я ненавижу тебя!»)
- Получение родительского уменьшительного имени (мамочка, мама Мики, бабушка и т.д.)
- Солгать ребёнку
- Столкновение с серьёзной болезнью, опасностью или травмой ребёнка
- Стыд ребёнка за то, что персонаж его родитель (т. е. нежелание быть видимым вместе с персонажем и т.п.)

Долгая ночь

Мир Тьмы – опасное место, особенно для молодых и неопытных. Суровая обратная сторона принципа «выживает сильнейший» в том, что слабые зачастую не выживают. Ни один родитель или опекун, несмотря на все его сверхчеловеческие способности, не сможет защитить опекаемого от всех угроз.

И, в отличие от потомства-Прометидов, человеческие дети не возвращаются из мёртвых.

Потеря ребёнка, и для человека, и для Прометида, является одной из самых ужасающих трагедий, которая может с кем-либо произойти. Независимо от обстоятельств, понёсших утрату родителей может поразить весь спектр отрицательных эмоций, включая чувство вины, гнев, отрицание, горе и страх. Всё их мировоззрение проверяется на прочность, когда они пытаются справиться с немислимыми. У человеческих родителей потеря ребёнка часто порождает другие крупные изменения в их жизни. Эта потеря наполняет их вопросами. Поиск ответов (или избегание их) может завести родителей в религиозные крайности (или увести от них), глубоко затянуть в вызывающие зависимость привычки (или подтолкнуть к разрыву с ними), или приблизить их (или отдалить) к друзьям и семье.

Когда Созданный родитель переживает такую потерю, ситуация становится горьким балансом негативного и позитивного. Хотя и сложно представить, чтобы из глубин этой трагедии происходило что-то хорошее, потеря ребёнка – и всё, что из этого последует – богатая на вехи территория. Знание о том, что каждый человеческий родитель каждый день живёт с угрозой такого рода потери, может дать Прометиду понимание иногда гиперопекающей сущности человеческого общества, а также того, как желание защитить может иногда способствовать взгляду на детей, как на собственность их родителей. Это также может позволить ему понять на более глубоком уровне страх в глазах матери, появляющийся, когда она уносит своё дитя подальше от Прометида. Потеря ребёнка может подтолкнуть Прометида к обдумыванию того, что происходит после смерти, если там вообще что-то есть, что, в свою очередь, может привести к философским размышлениям о сущности человеческой души. Не все вехи вызывают радость. Родитель-Прометид может обнаружить, что даже в глубине своей боли он находит большее понимание того, как хрупкая и зачастую слишком короткая человеческая жизнь влияет на каждую сторону взаимодействия людей друг с другом.

Механика

Чудо рождения ребёнка от Прометида и человека (или от Прометида и Прометида, или даже у одного Прометида без чьего-то участия) не особо нуждается в механике. В отличие от Искупления, это не обычная часть Паломничества, и Рассказчики не должны чувствовать себя обязанными включать такого рода воспроизведение в их хроники, если только оно не сыграет значительную роль в развитии их историй. Таким образом, вместо обращения к длинному списку модификаторов или запасов дайсов, Рассказчикам предлагается взвешивать возможные последствия для их сюжетов и использовать те варианты, которые лучше всего подходят для их игры.

При использовании, беременность (при рождении или зачатии от Прометида, или и том, и том одновременно) может длиться либо так же долго, как и человеческая (36-40 недель), либо развиваться с двойной скоростью, благодаря влиянию сверхъестественного родителя на зиготу, в зависимости от того, что лучше подойдёт истории. Беременные

Прометиды, вероятно, благодаря повышенной выносливости, не будут особо страдать от негативных физических эффектов их состояния, но при этом вполне будут подвержены странным пристрастиям (правда, то, что является «странным» для существ, способных с лёгкостью питаться бумагой, насекомыми или старой кожаной обувью, будет определяться Рассказчиком).

Наследники невосприимчивы к Отторжению и могут чувствовать Азотную радиацию Прометидов, так же, как и сами Созданные. Но, аналогично Созданному, способность Наследников к ощущению Азота оставляет их беззащитными перед Прометидами, страдающими от высоких уровней Муки. Наследники чувствуют себя некомфортно рядом с поражёнными Мукой Прометидами, хотя то, как именно будет реагировать Наследник, зависит от самого персонажа.

Наследник – Констан Гидеонсон

Реплика: *Не беспокойся, мамочка. Я не позволю им навредить тебе.*

Биография: Констан Гидеонсон все свои 15 лет прожил в дороге. Он родился неподалёку от Гудьера, Аризона, в день настолько жаркий, что дядя Сирано, как тот говорил, смог приготовить завтрак его матери на тротуаре у автобусной станции прямо перед тем, как она родила юного Констана. За свою короткую жизнь он видел больше городов и штатов, чем это удалось бы большинству людей. Большая часть его образования исходила от матери, или одного из их своры, глядевшей на Констана, как на чудо.

Описание: Констан – жилистый 15-летний парень. Его песочные волосы обычно спадают на лицо, но даже его переросшая чёлка не может скрыть внимательного взгляда его голубых глаз. Как это бывает у подростков, его руки и ноги кажутся слишком большими по сравнению с остальным телом, и если он их догонит по росту, то, скорее всего, станет гигантом. Но пока что он скорее неуклюж, чем грациозен, по крайней мере, физически.

Использование в истории: У Констана есть то понимание состояния Прометидов, которое мало у кого есть из Созданных или людей. Он мало говорит, но готов быстро предложить своё понимание, когда это необходимо. Похоже, у него есть врождённая способность чувствовать Прометидов по их Азотной радиации, и видеть их также, как они видят друг друга (со всей их обезображенностью), но он иммунен к разрушительному воздействию Отторжения, что делает его ценным спутником или союзником для одинокого Прометида.

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 1, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 1, Компьютеры 1, Расследование 3, Медицина 2, Окультизм (Прометиды) 4

Физические Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 2, Кража 3, Скрытность 2, Выживание 3, Холодное оружие (Импровизированное) 2

Социальные Навыки: Знание животных 1, Эмпатия 4, Экспрессия 2, Убеждение 2, Коммуникабельность (Прометиды) 3, Знание улиц 2

Преимущества: Чувство направления, Железный желудок, Репутация 4

Воля: 6

Нравственность: 7

Добродетель: Надежда

Порок: Гордыня

Инициатива: 6

Защита: 3

Скорость: 10

Сновидение творца

Это произошло где-то в Австралии. Жил-был один человек, и у него было то, что люди называли Сновидением Гоанны¹. Гоанна Диравон создал всё существующее, а у этого человека было его Сновидение, что означало, что он делал вещи. Он делал инструменты, копья, и он делал ремни и одежду, и делал изображения Времени Снов, которые он рисовал на камнях краской, сделанной им самим. Он был хорош в создании вещей, этот человек, и его племя приходило к нему, когда им было что-то нужно, но они мало с ним разговаривали, потому что он был странным и страстным, и они могли видеть Сновидение Гоанны в нём.

Как-то раз Диравон – огромная ящерица, длиной с человека – пришёл к нему и обернул вокруг него свой хвост. Гоанна сидел так какое-то время, шепча в его сонное ухо. Ящерица спрашивала человека, что тот хочет сделать, и человек ответил, что хочет делать копья и бусы, одежду, ремни и рисунки. И тогда Диравон спросил его, что тот на самом деле хочет сделать, и человек ответил, что на самом деле он хочет сделать другого человека. Но он хочет сделать человека не трудным способом, не обычным способом. Он хочет сделать взрослого и готового к жизни человека, и Диравон сказал, что это будет непросто сделать.

Человек ответил, что он догадывался, что это может оказаться непросто. Он сказал, что хочет попытаться. Диравон сказал ему следовать за своим Сновидением, но предупредил, что если он последует за ним до конца, то обнаружит больше, чем хотел бы знать. Затем Диравон уполз в пустыню, и нашёл себе поссума на обед, а человек продолжил спать.

И на следующий день он проснулся, взял копье, краски и нож и отправился бродить. Он нашёл реку для стоянки и затем начал грезить.

Это было нелегко. Каждую ночь он погружался в сон, а днём он охотился за чем-то, что можно съесть, и пил воду из реки, и думал о том, что он будет видеть во сне. Это совершенно не работало. Он делал это ночь за ночью, и луна много раз меняла свою форму, река несколько раз поднималась и опускалась, но сны не делали то, что он от них хотел. Сны ненадёжны. Они не обращают а тебя внимания. Они сбегает прочь.

Он был там долгое время. Его волосы поседел. Часть их выпала. Но он оставался там, охотился, ел, сидел под деревом у реки и жаждал видеть сны. Одной ночью он увидел лицо человека на земле перед ним, его глаза были закрыты, и оно было совершенно неподвижно. Он стоял во сне и смотрел на лицо всю ночь, ожидая, когда что-нибудь произойдёт.

Он проснулся с восходом солнца. В этот день они ничего не ел и не пил. Он просто сидел под деревом и рисовал в своей голове лицо человека из сна. И этой ночью он снова видел его во сне. В следующий раз человек со Сновидением Гоанны представлял локон волос. И на следующую ночь у приснившегося человека появились ещё волосы. В каждый из последующих дней он охотился, ел, пил и готовился ко сну. И в каждую последующую ночь человек со Сновидением Гоанны видел во сне всё больше частей его нового человека, каждый раз добавляя небольшую деталь к фигуре из его сна.

В одну из ночей он закончил человека во сне. Каждая пора на его коже, каждый зуб в его рту – всё, всё было сделано. Но в нём не было жизни.

Той последней ночью он продолжил спать. Солнце встало, но он не проснулся, чтобы увидеть это. В его сне солнце тоже встало, и оно сказала ему: «оглянись».

Человек со Сновидением Гоанны оглянулся и увидел то место, где происходил его сон. Его творение лежало на берегу реки. Рядом стояла эвкалиптовая роща. А сзади него

¹ Название варана в Австралии

вздыхался каменистый склон, и на нём, под деревом, похожим на его дерево, человек со Сновидением Гоанны увидел сидящую и наблюдающую за ним фигуру. Какое-то время он смотрел на неё. Фигура оглянулась назад. Он не узнавал это место.

Человек со Сновидением Гоанны оглянулся вокруг. Вода в реке отражала огонь утреннего солнца.

И человек со Сновидением Гоанны перешагнул созданного им человека, протянул руку и взял горстку солнечного огня из воды, после чего засунул его в рот своему творению.

И его творение исчезло.

Человек посмотрел вверх и, прежде чем проснуться, понял, что он тоже когда-то был сном.

А где-то в другом месте, в сотнях миль оттуда, труп прекратил быть трупом. Пара глаз распахнулась. Пара лёгких сделала первый резкий вдох.

Вопрос места

Возможно, это произошло не в Австралии. Возможно, это произошло в Перу.

Человек заплыл на своей лодке по реке настолько далеко, настолько смог, расположился в джунглях и встретил Деву Марию и сделал своего Прометида из сна. Или, возможно, человек жил в северной Индии снаружи глухой деревни – одинокий садху, увидевший, как Шива раскрыл ему, как сделать человека во снах. Или же это был человек откуда-то с юго-запада Северной Америки, который, задолго до того, как туда добрался белый человек, увидел Койота и получил подсказку по созданию.

Это всё не имеет значения. Люди повсюду видят сны.

Значение

Прометиду, сделанному из сна, как бы или где бы он ни был сделан, крупно не повезло. Он никогда не встречал своего демиурга. У него нет никого, кто бы объяснил ему, что собой представляет бытие Прометида. Он даже не знает, что его создали. Он смотрит на отражение в воде, и видит, что его кожа полупрозрачна, а глаза полностью чёрные.

Он понятия не имеет, что он такое. Для него всё в новинку. Он должен со всем разобраться сам.

Для него всё – каждое несчастье, каждый ужас, каждая победа – новое и странное. Большинство Прометидов приходит в изумление, когда сталкивается с Отторжением, а ведь они были предупреждены. А что же тогда будет с Прометидом, который представления не имеет о том, что он делает с другими людьми? Он понимает, что он не такой же, как эти люди, но не понимает, почему. Если он определил то, как он выглядит, то будет странно вести себя с людьми в первые несколько встреч. Он не знает, что его обезображенность сокрыта. Он предполагает, что вызывает враждебность у людей из-за того, что выглядит немного по-другому.

Тем не менее, его влечёт к людям. Он чувствует необходимость сближения с ними. Но он не понимает, как подступить к ним, как говорить с ними. Он совершенно не представляет, что делать.

Можно ли от него ожидать понимания того, что его присутствие разрушает естественный порядок? Возможно, он просто считает Опустошение естественным процессом.

Так ли иначе, созданный из снов Прометид невинен. Для него всё в новинку. Когда он развивает Путь Очищения, нельзя гарантировать, что он свяжет его с металлом, или что будет понимать его как алхимическую операцию. Его поведение влияет на то, как он

развивает свои силы. То, как он развивает свои силы, влияет на то, как он будет вести себя в будущем.

Он появился из снов. Сны сформировали его. Каждый раз, когда он засыпает, он видит сны. Но это не его сны. Лишённый своих снов, он оказывается беспомощным наблюдателем во снах людей, которые даже не живут рядом с ним.

Каждый сон сам по себе является миром. И он следует своим законам. В мире сна вещи всегда были такими, каким они являются, и спящий инстинктивно знает законы своего сна. Если сердце сновидца сделано из стекла и наполнено мухами, то в контексте сна это имеет смысл. Если сновидец может превращать людей в деревья прикосновением, во сне он знает, как это делать, и забывает, когда просыпается.

Прометид, пойманный в чужом сне, ничего не знает о его законах. Он должен следовать законам сновидца, и, вероятно, у него нет власти над ходом сна. Обнажённый, видимый в своём настоящем облике и, что важнее всего, немой, он стоит и наблюдает. Он становится частью ландшафта сна. Он оставлен на милость сновидца (хотя сновидец необязательно понимает это).

Прометид даже не знает, что собой представляют законы сна. Ему приходится выяснять их. Единственное, что он точно знает, это кому принадлежит этот сон. Для него сновидец стоит в центре области сна. Прометид может бродить по сну, но, чем дальше он уходит от сновидца, тем более размытыми становятся детали сна. Рядом со сновидцем сон становится детальнее. Предметы кажутся более плотными (хотя во сне они могут измениться в любой момент).

Вполне возможно, что рождённый снами Прометид сделает сон кошмаром просто находясь в нём, просто стоя посреди сна. Его облик внушает ужас. Возможно, он этого и не хочет, но его присутствие может превратить романтическую идиллию или причудливый полёт фантазии в заставляющий кричать и просыпаться в поту ужас.

Подростку в первый раз снится красивая девушка в красивом месте. Они целуются. Он обнимает её. И затем он видит за её плечом смотрящее на него существо в кустах. Он кричит. Девушка исчезает. Солнечный свет чернеет. Начинается дождь, и земля, покрытая травой и цветами, становится, из-за страха сновидца, истощённой и пустынной. Парень цепенеет. Он может лишь смотреть на существо перед ним, и остаётся там, глядя в его печальные, пугающие глаза, до тех пор, пока не проснётся.

Женщине снится сон, в котором ей говорят, что она пропустила получение крайне важного свидетельства, когда была подростком, и ей придётся вернуться в школу. На неё надевают школьную форму, и она смотрит на себя и видит, что ей снова 14. Она возвращается в ненавистную школу, сидит на уроках, на которых учителя кричат на неё, а другие дети кидают в неё вещи, и передают пошлые рисунки с ней и одним из парней из старших классов. Начинается перерыв, и она теперь в школьном дворе, она напряжена и надеется, что те девочки не придут, не окружают, и не будут кричать на неё, и внезапно осознает, что нечто высокое и жуткое стоит рядом с ней, после чего начинает кричать. Проснувшись, она продолжает кричать.

Мужчине снится, что он проводит презентацию перед советом директоров и партнёрами. Он стоит перед флипчартом. И понимает, что забыл свою презентацию. И затем понимает, что он голый. Он мнётся, оглядывается через плечо и видит тёмную фигуру с кошмарным лицом...

Ребёнку снится, что в шкафу что-то есть. Он встаёт со снявшейся ему кровати (которая намного больше и теплее настоящей) и подходит к шкафу. Дверь приоткрыта. Он протягивает руку и медленно открывает дверь. В тени в шкафу слышно дыхание чего-то массивного и ужасного, и это существо протягивает к ребёнку руку. Ребёнок начинает кричать...

Женщина может летать. Она парит над пейзажем, который ей незнаком. Под ней на вершине горы заперт какой-то монстр. Он кричит в отчаянии из-за того, что не может достичь её. Она смеётся...

Мужчина обнаруживает, что стал собакой. В своём сне он бежит вместе со стаей. Они преследуют лису. Лиса ускользает от них. Они ломаются через кусты и сталкиваются с чем-то массивным и дурно пахнущим. Человек-собака набрасывается на горло существа, а за ним следует и вся стая. Они разрывают это существо на части...

Прометид втискивается в рагу из надежд, страхов и желаний. И он неспособен стать его частью. Даже во сне он отвергаем и подвержен нападениям.

Эта неприятная ситуация сливается с Опустошением Прометида. Люди, спящие в его области, обнаруживают, что их сны сталкиваются со снами других. Человек, ставший собакой, налетает на любовников на лугу. Голый бизнесмен проводит презентацию перед классом полузабытых школьников.

Ещё хуже, если рождённый снами Прометид заключает алхимический договор. Когда он открывает, что существуют другие, подобные ему, ему неоткуда знать, что они не видят человеческих снов. Но когда их Азот сближается с его, они присоединяются к нему. Чужие сны захватывают их вместе с ним.

Возможно, рождённый снами Прометид сможет научиться влиять на переживаемые им сны. А даже если и нет, он может что-нибудь почерпнуть из них. Извлечение уроков из виденных снов может стать для него важной вехой. Однажды, если он дойдёт до конца своего Паломничества, у него будут свои собственные сны. Из переживаний прежних снов он поймёт, что с ним делать.

Механика

Прометид, сделанный из снов, может принадлежать любому Наследию. К примеру, создателю может сниться, что он делает человека из сшитых вместе частей нескольких трупов. Сон становится явью. Именно это и происходит. Далеко от него пробуждается новый Франкенштейн. Части соединяются, получая швы, скобы и проволоку, когда никто не видит. Служащий морга приходит одним утром на работу, и, возможно, у одного из доверенных ему трупов недостаёт руки или головы. Они не уплывают по воздуху. Не было никакой вспышки света или магического тумана. Просто случается момент, когда на труп никто не смотрит. При следующем взгляде, пусть даже человек отвлётся всего на одно мгновение, части уже отсутствуют – они с недавно сделанным Франкенштейном.

То же самое и с любым другим Наследием. Даже если у рождённого снами Прометида нет Наследия (а оно не обязано быть), у него есть темперамент, который определяет его Опустошение, Отторжение и Муку. Его темперамент (и связанный с ним элемент) отражает процесс его создания во сне. Прометид из легенды мог быть оживлён огнём (из украденного солнечного света), водой (из места, где украденный свет был пойман) или духом (из сна).

Затянутый в сны

Когда Опустошение рождённого снами Прометида достигает второй стадии, сны людей в пределах его действия начинают сталкиваться друг с другом. Для этого нет механики. Это повествовательный элемент. Он идеально подходит для кроссовера. Существуют вампиры, оборотни и маги, знающие, как взаимодействовать со снами. Даже если у них нет влияющих на сон сил, они все видят сны. Вторжение страшного чужака в сны может привести к тому, что другие сверхъестественные существа узнают о Прометиде и его своре.

Хотя вторжение во сны происходит для рождённого снами Прометида каждую ночь, Рассказчик не должен рассказывать содержание каждого сна каждую ночь. Отыгрыш каждого сна может стать скучным. С другой стороны, отыгрыш только тех снов, которые значимы для истории, может легко выдать эту значимость. При умеренном использовании, переживание снов рождённым снами Прометидом может добавить хронике глубины, атмосферы и ужаса.

Сон может затянуть Прометида в самые различные истории. Сны серийного убийцы, полицейского детектива (корруптированного или честного) или старейшины вампиров могут содержать столько же сюжетных зацепок, сколько и сны жертвы похищения, подвергающегося насилию ребёнка или избиваемой жены. Сны оборотней могут содержать дикие, полные жестокости образы, яркие цвета и быстрые смены перспективы и места. Сны вампира сумбурны и туманны. А сны мага могут быть наполнены символизмом.

Другие Прометиды в Заклеймённой своре с рождёнными снами не оказываются автоматически пойманными во сне. Да, в первый раз это происходит, но в последующие ночи другие Прометиды из своры могут избежать затягивания в сон успешным броском Решительности + Самообладания.

Пойманный в человеческих снах Прометид (и это включает и рождённого снами Прометида и всех затянутых с ним спутников) по-прежнему вызывает Отторжение. Человеку, которому снится Прометид, нужно сделать проверку на Отторжение, хотя эффекты провала проявятся только при встрече с этим Прометидом в реальном мире. Когда это происходит, Отторжение сразу же начинает действовать.

Дарование: Разделение сна

Связь Прометида с материей снов вторгается в его повседневный – или повсенощный – опыт. Он засыпает, но видит не свои сны, а сны других людей. Он гость, наблюдатель. Он может видеть, что им снится, а они могут видеть его. В их снах, он монстр в углу, чудовище из-под кровати. Если у него есть это Дарование (которое он может взять вместо другого Дарования Наследия или взять позже как Трансмутацию), он сможет немного контролировать сон, внутри которого пойман.

Цена: 1 очко Пироса

Действие: мгновенное и состязательное

Стоимость Трансмутации: Сообразительность x7

Игрок тратит очко Пироса и делает бросок Сообразительности + Эмпатии, пассивно состязаясь с Решительностью сновидца. В случае успеха, персонаж может взаимодействовать с людьми во сне – сновидцем и другими персонажами, созданными во сне – через разговор и физические способы. Например, если на персонажа нападут, он теперь сможет отбиваться. Хотя у атак на сновидца нет последствий в реальном мире, «убийство» или «выведение из строя» спящего человека закончит сон. Все, кто был пойман во сне, просыпаются.

Если персонаж участвует в алхимическом договоре, и его спутники во сне вместе с ним, они также получают привилегии этого Дарования.

Путешественник

Реплика: *Будет лучше переждать. Рано или поздно ты проснёшься.*

Биография: Путешественник бродил по миру столетиями. Он очнулся посреди аутбэка¹, сделанный человеком со Сновидением Гоанны, поднялся и пошёл, и с тех пор так и продолжает идти. Когда приплыли корабли с белыми людьми, он зашёл на один из них и отправился путешествовать по другим местам.

Это было пару столетий назад, и с тех Путешественник обошёл весь мир, от рисовых полей Индии до лугов Англии, от равнин запада Соединённых Штатов до дождевых лесов Африки и Южной Америки. Ему знакомы сны почти каждой нации на Земле, и жизнь в 100 различных странах.

Описание: Обычно Путешественник выглядит как старый австралийский абориген. Он низкого роста, с жесткозавитыми седыми волосами и густой седой бородой. Его лицо выглядит так, словно оно столетиями выдерживало пустынный ветер и палящее солнце, а

¹ практически ненаселённая далёкая от цивилизации местность на австралийском континенте

его глаза, глубоко усаженные под кустистыми бровями, сияют старым, одиноким и мудрым светом. Он носит пыльные джинсы, изношенную рубашку с закатанными рукавами и туристические ботинки, которые выглядят так, словно могут развалиться в любой момент.

Когда его обезображенность становится видимой, его глаза теряются в тени, а кожа оказывается покрыта тем, что выглядит как древняя корка из пустынного песка.

Использование в истории: Путешественник не перестаёт путешествовать. Он всегда на ногах. Но он устал, и он почти всё также далёк от конца своего Паломничества. У него проблема с тем, чтобы осесть на достаточно долго время для того, чтобы сделать другого подобного себе Прометида. Он не знает, как создать во сне другого Прометида. Если бы он встретил кого-то другого, рождённого как он, то, возможно, он бы смог это выяснить, но до тех пор он намеревается продолжать идти по снам всего мира.

Основной темперамент Путешественника – меланхолия, и он связан с землёй. Он испытывает Муку, вызывает Отторжение и создаёт Опустошение так, как если бы он был Таммузом.

Наследие: Нет

Путь Очищения: Купрум

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 6

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 1, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Ремесло (Выстругивание, Изготовление оружия) 3, Расследование 1, Оккультизм (Толкование снов) 4

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Кража 4, Скрытность 5, Выживание (Пустыни, Охота) 5, Холодное оружие (Копьё, Нож) 4

Социальные Навыки: Знание животных (Собаки) 3, Эмпатия 1, Экспрессия (Рассказывание историй) 3, Запугивание 1

Преимущества: Эльпис 2, Свежий старт, Холистическая медицина, Языки (большинство основных языков: считайте, что, если это только не язык национального меньшинства, такой как валлийский или каталонский, то он знает его), Репутация 3, Крепкая спина, Сильные лёгкие

Воля: 6

Человечность: 7

Добродетель: Надежда

Порок: Гордыня

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 9

Здоровье: 11

Азот: 6

Дарование: Разделение сна, Воскрешение

Трансмутации: *Корпореум* – Лёгкий бег (•), Автономный контроль (•), Быстрота змеи (••••), Неуязвимое тело (•••••); *Метаморфозис* – Маска Медузы (•), Благословение Фетиды (••), Резервный орган (••), Прокрустова мера (•••), Форма баргеста (•••), Химера (•••••); *Сенсориум* – Нюх ищейки (•), Разборчивый язык (•), Глаз переводчика (•), Восприятие ауры (••), Эфемерное зрение (•••), Огненное зрение (•••), Утончённые чувства (••••)

Пирос/ Пирос за раунд: 15/6

Оружие/атака:

Тип	Урон	Размер	Запас дайсов
-----	------	--------	--------------

Прадедушка Ворон и другие истории

Может ли в мире, полном вампиров, оборотней, чудотворцев и ангелов, найтись что-нибудь слишком неправдоподобное, чтобы в это поверить? История о Хендайд Бране растягивает границы возможного, но, хотя её слышала немалая часть Прометидов, живущих в Северном полушарии, мало кто хоть немного поверил в неё. Эта история рассказывалась у костров Прометидов веками, и её суть такова: кто-то когда-то использовал тело животного, чтобы сделать Прометида.

У этой истории есть различные версии. В Австралии была змея. В Индии обезьяна. В Канаде волк. А в степях Монголии лошадь. Но в том варианте истории, который пришёл из Уэльса, был ворон. У его создателя было тело человека. Но он жил в горах и десятилетиями не видел ни одного человека, живого или мёртвого. Он был близок к завершению своего Паломничества, и для того, чтобы дойти до конца, ему необходимо было передать Преобразующий Огонь.

Он увидел, как ворон приземлился на выступ высоко над его пещерой и не улетал прочь. Он стал наблюдать за этим вороном. Тот страдал от болезни или от голода. Он увидел его смерть, и после этого забрался наверх, бережно взял тело ворона в руки и забрал в свою пещеру, и там, в этой пещере, он сделал его подобным себе. Он дал ему Пирос, прошептал несколько секретов на ухо и отпустил, и затем, когда ворон улетел, он удалился в тени своей пещеры, а когда вышел, то спустился с горы и пришёл в место, где жили люди, и они позволили ему остаться там.

Но ворон – ворон с умом разумного существа и желанием, но не потенциалом, стать человеком – летел по Уэльсу и постепенно осознал, чем он был. И иногда он пытался заговорить с людьми, но они бросали в него камни, или рассказывали своим друзьям и рассказавших сжигали как ведьм, или притворялись, что ничего не слышали. А его собственный род, птицы – они были просто птицами, и они улетали от ворона, и каркали и нападали на него, если он приближался слишком близко.

Деревья засыхали, когда он оставался на них слишком долго. А поля, с которых он воровал зерно (и он проклинал сам факт того, что он вообще знал или заботился о том, что такое воровство) становились бесплодными и на них ничего не росло.

Иногда он возвращался в места, где жили люди, и пытался заговорить с ними, и, хотя они боялись его, о нём стали слагать истории. Они называли его Тад Бран – Отец Ворон. Спустя столетие они стали называть его Тайд Бран, Дедушка Ворон. А спустя ещё несколько веков он стал Хендайд Бран, Прадедушка Ворон. Им он и остался, и остаётся до сих пор, потому что история говорит, что он всё ещё здесь, старый и потерянный, и вопрошает, найдёт ли он когда-нибудь руку, на которую сможет присесть, или способ прекратить быть тем, кем он является. Он знает, что никогда не сможет стать человеком, но это не совсем то, чем хочет стать. Он жаждет быть просто вороном, бессловесным зверем без воспоминаний. Возможно, на этом окончится его Паломничество. Возможно, у него не будет конца, и Хендайд Брану остаётся лишь надеяться когда-нибудь умереть.

Значение

На первый взгляд, кажется, что идея Прометида, сделанного из тела животного, не вызывает никаких затруднений. Но введение такого существа в хронику поднимает множество разнообразных вопросов о том, что определяет Прометида, и что определяет человека.

Откуда берёт начало сознание Прометида? Прометиды обычно предполагают, что способность говорить на языках и другие элементарные навыки, которые есть у всех

Созданных, происходят от тела, являясь своего рода химическим и физическим оттиском сознания и души, когда-то населявших их плоть. Но если кто-то делает Прометида из тела животного, то подобное не может иметь место. Сознание Прометида-животного (и, если уж на то пошло, Прометида, сделанного из человеческого тела), которое не является душой, должно происходить откуда-то извне. Возможно, это работа Пироса. Но тогда, если сознание Прометида происходит из внешнего источника, разве это не делает Прометида, достигшего Искупления, фальшивым человеком? Возможно, он ещё не совсем человек? И если так, то что из этого следует по поводу источника человеческого сознания?

И что это означает для плоти? Можно ли сделать Прометида из любой плоти? Ограничен ли вообще этот процесс только плотью? Важна ли её форма? Конечно, Пандорианцы принимают всевозможные гротескные формы, но, даже если считать Сублиматов, они существа иного сорта, чем Прометиды.

Пандорианцев отличает от Прометидов то, что Пандорианцы не могут стать людьми. Они существуют только ради ожидания и поглощения. Сублимат не может стать человеком, потому что у него нет своего Азота, и они не могут создать душу в тигле из Прометида. Животные-Прометиды, похоже, не могут стать людьми из-за того, что они просто-напросто не сделаны из человеческого тела.

Во всём остальном они Прометиды. Им нужно найти путь к Человечности, но они сталкиваются с препятствиями, не встречаемыми другими Прометидами, особенно, когда дело доходит до творения. Каждый Прометид должен сделать другого Прометида. Передача Азота крайне важна. Животное-Прометид просто не знает, как это сделать, и, более того, у него нет нужной для подготовки тела мелкой моторики. Собака-Чудовище физически неспособна разрезать тела и сшивать их вместе. Для этого ей необходима чья-то помощь. То же самое и для Осирианца или Улгана. У волка или голубя нет способа получения, не говоря уж об отмеривании и смешивании, необходимых материалов для создания нового Галатеида. Даже у обезьяны-Таммуза отсутствуют противопоставляемые большие пальцы, необходимые для отрывания клочков бумаги и написания слов силы на них. В конечном счёте, эти кропотливые операции не так важны, как передача Азота. Но животное-Прометид этого не знает. Он инстинктивно знает процесс, которым его создали, и у него нет надежды на то, что он будет способен повторить его. Для животного-Прометида важной вехой может оказаться открытие того, что он *может* сделать другого Прометида, что его Азот подходит для любой плоти, и человеческой и звериной, и что всё, что ему нужно – это немного помощи. Но, как в случае бедного Хендайд Брана, это, фактически, зависит от того, получится ли найти другого Прометида, готового поговорить с ним и готового помочь. А они встречаются реже, чем зубы у воронов.

Нахождение другого Прометида, готового поговорить, является другой проблемой. Когда Прометид встречает животное с силой Пироса, его первой мыслью будет, что это Пандорианец. Даже если он заметит Азот, источаемый существом, подозрение о чём-то странном и неправильном всё равно останется. Мера, происходящая между Прометидом, сделанным из лошади, и Прометидом, сделанным из человеческой женщины, проходит нелегко. Когда лошадь начинает говорить гортанным, измученным голосом, используя голосовые связки не предназначенным для них способом, будет слишком хотеть от другого Прометида, чтобы он поверил лошади на слово, не будучи серьёзно убеждённым. Животное, наделённое Азотом и голосом, и получившее разум, чтобы использовать его – гнусность даже по меркам других Прометидов.

Животное-Прометид может разговаривать. Но он теряет способность общаться с видом, к которому его тело когда-то принадлежало. Он может разговаривать с людьми, но это, честно говоря, самоубийственно в большинстве случаев. У него есть множество мыслей и идей, чтобы поделиться, но нет никого, кому он бы мог их передать.

Горе и отчаяние – наиболее вероятные результаты этого постоянного отвержения. Волк-Прометид, которому не с кем поговорить, сходит с ума и начинает нападать на

людей и животных, в отчаянии надеясь, что кто-нибудь выследит и уничтожит его. Хендайд Бран почти оставил своё Паломничество, и, несмотря на свою гордость, он в отчаянии сближается со сворой Прометидов, стремясь рассказать свою историю. Обезьяна-Прометид садится посреди деревни в Индии и начинает говорить без умолку, надеясь, что когда полетят камни, ей не будет слишком больно перед тем, как придёт сладкое забвение.

Отношение Прометида к его Паломничеству определяет его Путь Очищения, который будет означать совсем другое для существа, сделанного не из человеческого тела. Купрум – очевидный Путь Очищения для животного, стремящегося избегать проблем. Станнум подходит для животных-Прометидов, затаивших злобу на отвергавших их людей и животных. Сложно достичь совершенства, когда твоему сознанию так неудобно в твоём теле. Большинство животных развиваются естественным путём. Они все оберегают свои тела, и потому Феррум, хоть и не исключается, является маловероятным выбором. Меркурий требует дисциплины и обдумывания, и, хотя животное-Прометид может быть дисциплинированным и склонным к размышлениям, тяготы простого выживания и постоянного движения делают Меркурий ещё менее вероятным, чем Феррум.

Аурум кажется самым нелогичным из всех Путей, но животное-Прометид может использовать два подхода к Пути Очищения Золота. С одной стороны, животное может постоянно быть рядом с человеческими жилищами, подобно лисам, проводящим ночи в садах за домом, сорокам, живущих рядом с полями, или бродячим кошкам из переулков. Животное-Прометид может довольно легко вписаться в эту роль, изучая людей, живущих поблизости, чтобы узнать, чему он может от них научиться. С другой стороны, животное-Прометид может захотеть стать обычным животным, желая избавиться от проклятья сознания и стать бессловесным зверем. Это также может быть операцией Аурума.

Теоретически, животное-Прометид должно быть способно заключить алхимический договор с другими Прометидами. Другой вопрос, захотят ли другие Прометиды этого, или признают ли они вообще такую возможность.

Хендайд Бран не знает, что произойдёт с ним, если он наконец завершит Великую Работу. Возможно, он потеряет свои воспоминания и сознание и станет обычным вороном. Это то, чего он желает. Однако, возможно, что у него ничего не получится. Его создание могло быть аномалией, что означает, что он навсегда застрял в своём состоянии. Если он узнает об этом, то ему, возможно, придётся найти способ умереть, что для такого, как он, не просто.

Есть и третья возможность. Есть шанс, что если старый ворон залетит в тигель, оттуда выйдет уже человек. Азот может изменять плоть. Сентимани служат доказательством этому. Сознание Прометида потенциально является человеческим сознанием. Азот предлагает человеческую душу. Так ли уж невозможно для старого ворона вырасти и потерять свои перья? Это абсолютно сказочная идея (если считать Короля-лягушонка Прометидом, а поцелуй девушки аллегорией на Великую Работу). В Море Тьмы такие волшебные и чудесные концовки обычно не происходят. Но успех в Великой Работе является, возможно, одной из самых многообещающих концовок, которая может быть у персонажа. И, конечно же, становление животного-Прометида человеком поднимает вопрос о том, хотел ли он на самом деле быть человеком.

Если животное-Прометид становится человеком, а не животным без сознания, будет ли это лучшим вариантом? Сознание – благословение или проклятье? Лучше ли человеческое тело хоть чем-то тела животного? Не погрузится ли ворон, теперь привязанный к земле, в отчаяние?

Механика

С точки зрения механики, введение животного-Прометида не является чем-то сложным. Найдите (или создайте) характеристики животного (начните с **World of**

Darkness Rulebook, с. 202). Добавьте очки Преимуществ, Азот, Наследие, Путь Очищения и Трансмутации так же, как и при создании обычного персонажа-Прометида. На этом всё. Важным здесь является предыстория персонажа.

По-настоящему важной является проработка того, каково значение присутствия в хронике животного, и чему персонажи могут от него научиться. Открытие того, что Азот населяет не только человеческую плоть (и обдумывание значения этого) может оказаться важной вехой. Другой вехой может стать помощь животному-Прометиду до конца его Паломничества.

Отторжение

Животное-Прометид вызывает Отторжение точно так же, как и любой другой Прометид. Когда человек слышит и видит, как животное-Прометид разговаривает, у него не возникает никаких сомнений о том, откуда этот странный сдавленный голос исходит: это вызывает вторую проверку на Отторжение с модификатором -1 на его бросок. Каждый раз, когда человек видит говорящее животное, игрок должен снова делать бросок, с модификатором -2 во второй раз, с модификатором -3 в третий раз и так далее.

Хендайд Бран

Реплика: *Старая птица мало чему сможет научить тебя, да, о да, о да.*

Биография: Прадедушка Ворон знает, что есть подобные ему существа, только сделанные из людей, но на протяжении веков он встречался только с тремя, и никто из них не помог ему в его Паломничестве. Он облетел мир десятков раз, и видел много всего, но разгадка его положения ускользнула от его внимания. Проблема создания другого подобного ему существа (или не подобного) при том, что у него нет рук, кажется непреодолимой, а старый Азот сжигает его перья изнутри, заставляя его беспрестанно искать нечто, что, как он начинает думать, никогда не будет найдено. На самом деле, он не имеет никакого представления о том, как закончится его Гуайт Маур (Великая Работа). Он даже не знает, закончится ли она.

Описание: Он выглядит как старый, одноглазый ворон с матовыми перьями и глазом, похожим на обсидиановую бусину. Когда его обезображенность становится видимой, его перья истекают тьмой, а его глаз становится похож на яму, в которую можно провалиться навсегда.

Использование в истории: Он стар, очень стар, и он очень устал. Он хочет стать бессловесным животным. Сам он не может завершить Работу, поскольку у него нет рук, чтобы собрать своё потомство. Он примет любую помощь, которую сможет получить, но он горд, и не будет унижаться перед кем-либо. Он попросит о помощи, но только на своих условиях.

Наследие: Осирис

Путь Очищения: Аурум

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 3, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 5

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование (История) 4, Оккультизм 3

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 3

Социальные Навыки: Запугивание 2, Выживание 5

Преимущества: Эльпис 4, Языки (Валлийский, Английский), Репутация 3

Воля: 8

Человечность: 6

Добродетель: Надежда

Порок: Лень

Инициатива: 7

Защита: 3

Скорость: 14 (только полёт; фактор вида 10)

Здоровье: 6

Азот: 7

Дарование: Воскрешение

Трансмутации: *Смятение* – Перегонный куб (••••), Козёл отпущения (•);

Искажение – Никаких следов (••), Ложный след (••••); *Гипноз* – Неподвижный взгляд (•), Позыв к бегству (•), Огненосец (••), Внушение (••), Атавистические инстинкты (•••), Логос (••••), Воды Леты (••••)

Примечание: Хендайд Бран очень стар, так что, вероятно, он знает и множество других Трансмутаций, возможно даже Пандорианские, но попытка перечислить здесь их все была бы непосильной. Рассказчик может свободно определять историю птицы и давать ей соответствующие Трансмутации.

Пирос/ Пирос за раунд: 20/7

Оружие/атака:

Тип	Урон	Запас дайсов
Клюв	1(Л)	5

Паломничество Пророка

Когда Прометиды собираются, они рассказывают истории. Разумеется, большую часть этих историй составляют рассказы о дороге, о битвах, о искусности, остроумии и мудрости – все те истории, что человечество всегда рассказывало и всегда будет рассказывать. Но у некоторых из этих историй есть глубокий смысл, а иногда они раскрывают секреты, важные для идущих путём Паломничества.

Среди этих легенд нет истории, рассказываемой также часто, как история о Пророке. Согласно ей, Созданные всегда стремились стать людьми. Но только с созданием того, кто обладал уникальной интуицией и невероятной мудростью, того, кто был способен не только желать той цели, но и видеть дорогу к ней, Паломничество стало реальностью.

Говорят, что после многих лет поисков он не только открыл процесс, с помощью которого он мог стать человеком, но и, в качестве своей последней вехи, обучил других Прометидов поиску Эльписа. После этого последнего достижения, он влил в Божественный Огонь своё инстинктивное желание и понимание Паломничества и усидел Новый Рассвет.

К сожалению, этот костяк легенды – единственная её часть, о которой Созданные могут прийти к согласию, когда дело доходит до Пророка. Со временем многие истории о Пророке развились и слились с распространённым фольклором и историями об особенно мудрых Прометидах. Многие истории, рассказывавшие о подобном герое, развились в истории о Пророке за одно поколение от их первого рассказа.

Но среди этих историй разбросаны Откровения: истории о вехах Пророка. Они не всегда очевидны, и, фактически, мало кто может прийти к согласию по поводу того, какие истории действительно являются Откровениями. У каждого Пути Очищения есть приверженцы, утверждающие, что Пророк был одним из них, и указывающие на некоторые из легенд о нём, заявляя, что именно они и являются Откровениями.

Время от времени историки Созданных пытаются собрать все истории о Пророке, отсеивая истории, основанные на подвигах других Прометидов. Это работа на всю жизнь, и обычно она считается невыполнимой задачей. Философски мыслящие Прометиды считают, что Пророк никогда и не был отдельной личностью; он скорее является архетипом Прометида в Паломничестве, Искателя просветления. Они считают, что неважно, кем был Пророк, потому что у каждого Прометида есть возможность стать Пророком в любой момент его Паломничества.

Истории, являющиеся «истинными» Откровениями, обладают несколькими общими чертами. Во-первых, они выделяют момент просветления – завершение вехи, которое было достигнуто через жертвенность и мудрость. Во-вторых, они всегда воплощают важные стороны Пути Очищения, которому, согласно этой истории, следовал Пророк. В-третьих, они всегда включают подробности о месте действия истории – или, по крайней мере, достаточно информации, чтобы найти его.

И последнее, а также самое важное – Откровения вызывают своего рода странное, глубокое стремление у некоторых Прометидов. Это стремление кажется похожим на тоску по дому, и большинство из испытавших её чувствуют желание найти место действия истории – то, где Пророк достиг просветления. Это желание не навязчивая идея или мания. Скорее, это то, о чём Прометид думает, когда у него есть время подумать, и тогда он чувствует стремление найти это место.

Те, кто поддаются этому чувству, и отправляются в путешествие к месту действия, часто переживают невероятный момент просветления. Посещая место, где бывал Пророк, вдохновлённый Прометид может внезапно осознать одну из своих вех. В одно мгновение он понимает связь Паломничества Пророка со своим собственным, и, стоя на том месте, постигает один из необходимых шагов к своей собственной Смертности.

Эти места разбросаны по всему миру. Паломничество Пророка могло остановиться в любом месте, где проходили Прометиды. Многие из этих мест отмечены уникальной Меткой Паломника, напоминающей алхимический знак «работа завершена», отражающий воздействие этого места на тех, кто пережил Откровение Пророка. Она называется меткой Святыни.

Интересующиеся легендами о Пророке иногда говорят о «циклах», в которые вписываются эти элементы фольклора Прометидов, сосредотачиваясь на концептуальных и философских идеях, разделяющих истории на пять основных циклов, по одному на каждый из основных Путей Очищения, практикуемых Созданными. Хотя существуют легенды, которые не вписываются чётко в какой-либо из этих циклов (некоторые из этих легенд вызывают Откровения для придерживающихся других Путей Очищения), легенды пяти циклов наиболее распространены.

Ходящий среди людей (Аурум)

Цикл о Ходящем среди людей – это собрание историй, представляющих Искателя последователем Аурума. Он искал мудрости человечества не просто наблюдая за ним, а живя среди него, становясь одним из людей. Большинство историй о Ходящем среди людей происходят в какой-то момент после падения Рима и до Ренессанса. Несколько историй также происходят в Азии, Индии и Африке, но временные рамки этих историй широко различаются.

- **Библиотека Иксендера:** Говорят, что когда-то Пророк нашёл убежище в библиотеке Иксендера в Анкаре, Турция. Построенное во времена Византии, это здание было приобретено в 1150 г. н.э. довольно состоятельным человеком и превращено в библиотеку для людей Анкары. Фольклор последователей Аурума утверждает, что Пророк многие недели жил в этой библиотеке, бродя среди её полок, разговаривая с людьми, и мудрыми и глупыми. Хотя он сбежал из неё, чтобы предотвратить её разрушение из-за своей природы, он взял с собой огромное понимание влияния обучения на человеческий разум, и, в результате, на всю жизнь полюбил образование. Несмотря на то, что сейчас этот дом служит зданием суда, в библиотеке Иксендера по-прежнему есть метка Святыни, скрытая в местах над потолком, где когда-то спал Пророк, доступных через секретные проходы.

- **Окно в сад:** В Ницце, Франция, есть один большой дом. Сейчас это частный дом, но во времена Пророка это был пансион. Пророк, путешествовавший по Европе накануне Ренессанса, целыми днями наблюдал за приездом и отъездом людей вокруг него. Затем Опустошение стало постепенно затрагивать сад за окном. Розы увядали, оставляя лишь

покрытые гнилью шипы, а птицам, прилетавшие сюда за разбросанными семенами, редко удавалось покинуть сад, их маленькие крылья атрофировались, пока они не становились малюсенькими скачущими существами, теряющими перья лоскутами. Пророк наблюдал, как люди продолжают прогуливаться по саду, похоже, игнорируя его внезапное безобразие. В этот момент он понял важную часть человеческой природы: они ненавидели по собственному желанию, их отвращение было осознанным. Люди сильно реагируют на отвращение и неприязнь, но эти эмоции не были независимыми – зачастую они были результатом выбора. Над подоконником Окна в сад есть метка Святыни, которая до сих пор видна, несмотря на множество слоёв краски.

- **Семейный замок:** Хотя туристам в Баварии он известен под другим названием, этот замок был тем местом, где Пророк понял важность семьи для людей. Многие годы он занимался защитой одной определённой семьи и её владений. Их младшая дочь была убита стаей Пандорианцев, с которой он сражался, поэтому он остался с ними даже после того, как он загладил свою вину. Выдавая себя за эксцентричного дядю из отдалённой ветви семьи, Пророк без устали работал, чтобы помочь семье стать процветающей и счастливой. Несмотря на то, что ему приходилось держаться на расстоянии, одной рождественской ночью, когда он сидел на крыше одной из башен, к нему пришли трое самых младших детей, чтобы сказать, что без него они не могут открыть свои подарки – и в этот момент он понял, что он не был исключителен в отношениях со своей «семьёй». Эти дети всегда боялись его, но они всё равно пошли его искать, ведь в настоящих семьях держатся друг за друга, несмотря на беспокойства и разногласия, которые могут вызывать конфликты между ними, потому что есть нечто более сильное, что удерживает их вместе. Метка Святыни высечена на одном из зубцов той крыши.

Древний Анахорет (Купрум)

Цикл о Древнем Анахорете рассказывает о странствиях Пророка так, что вызывает Откровение у тех, кто следует Путём Купрума. В этих легендах Пророк сбегает от надоедливой клаустрофобии, вызываемой человечеством, ища дикие пейзажи в качестве мест, где бы он мог примириться с собой. Он искал мудрости в природе, и нередко находил её. Истории о Древнем Анахорете охватывают большую часть мира, хотя большинство их происходит на Среднем Востоке, Северной Африке, Восточной Европе и в степях Азии. Некоторые из историй происходят в Америках. Временные рамки историй о Древнем Анахорете неопределенны, так как они фокусируются на его соприкосновении с дикой природой, а не с человечеством, в случае которого культурные зацепки и имена могли бы дать намёки на время событий.

- **Пещера Пророка:** В умеренных тропических лесах Тихоокеанского Северо-запада в канадской провинции Британская Колумбия есть пещера. Говорят, что Пророк использовал эту пещеру, находящуюся в нескольких днях пути пешком от какого-либо поселения (кроме, разве что, пару групп хижин, сдаваемых рыбакам и туристам), как убежище. Кое-кто утверждает, что он попал сюда через Берингов пролив в по-настоящему древние времена; другие предполагают, что он пропутешествовал сюда во времена племён. Так или иначе, у Изгоев есть история о его прибытии и уроках, которые он усвоил здесь. Он ел еду, которую предлагало ему это место, восхищаясь изобилием жизни. Он научился выносить местную погоду, совершенно отличавшуюся от известной ему. Густая плесень укоренилась в самой его плоти, заполнив места между пальцами, сочленения конечностей, в итоге ослепив и оглушив его, но она раскрыла его чувства так, как он не мог раньше и предполагать. Его понимание расцвело, и он осознал, что многие из обычаев и желаний людей были сформированы миром вокруг них. Потому было возможным узнавать человечество даже вдалеке от него.

- **Дерево Бодхи:** В 500 г. до н. э. принц Гаутама Сиддхартха сидел под деревом Бодхи в городе Бодх-Гая и медитировал. Доктрина буддистов учит, что под этим деревом он стал Буддой, после чего начал учить других тому, как достичь просветления.

Прометиды Пути Очищения Купрума говорят, что Пророк приходил на это место в поисках понимания некоторых из благороднейших идеалов человечества. Одной ночью, сидя под похожим деревом, он понял анатман, один из догматов буддизма: нет никакой неизменяемой, постоянной души. Люди – это просто один постоянно меняющийся поток жизни. Человечность, к которой он стремился, была не конечным пунктом назначения, а лишь началом другого процесса. Это было не состояние бытия, а состоянием делания. В этот момент он приблизился к пониманию того, что значит быть человеком. На одной из ветвей дерева висит древняя деревянная дощечка с вырезанной меткой Святыни.

- **Говорящий Камень:** Рядом с ручьём, в трёх днях пути от Киева, Украина, стоит высокий камень. Его бока округлы, но его верх плоский, так что обладающий достаточной ловкостью может забраться туда. Для знакомых с легендами Прометидов Пути Купрума это Говорящий Камень, наверху которого Пророк медитировал неделями, не шевелясь и даже не покидая состояние транса. Хотя его кожа обветривалась до тех пор, пока не высохла и не была сброшена сильными дождями или ранними морозами, он не шевелился. Говорят, что крестьяне приходили со всей округи, прося его мудрости, но он не говорил ни слова. Он называется Говорящим Камнем не из-за того, что он говорил, сидя наверху – он так называется потому, что, когда Пророк сидел наверху, он многое узнал о человеческом бытии из просьб и рассказов, которые приносили ему люди, считавшие его святым отшельником. Метка Святыни выгравирована на верхушке камня, и только сидящей наверху может увидеть её.

Искатель совершенства (Феррум)

Цикл об Искателе совершенства фокусируется на идеалах Пророка, как одного из Титанов Феррума, проходящего испытания атлетикой и насилием, чтобы усовершенствовать свои тело и дух. В этих историях он узнаёт, что физическое развитие является путём, а не целью: лишь только его огромная сила и способности применяются мудро, у него получается достигнуть совершенства – вот урок этих историй. Истории об Искателе совершенства распространены в Азии, северной Европе и северной и центральной Африке. Этот цикл включает легенды из обширного временного промежутка, начинаясь в родоплеменную эпоху и продолжаясь через античный период до расцвета Римской империи, хотя некоторые из азиатских историй происходят хронологически позже, намекая, что Пророк, возможно, пришёл в Азию из Европы.

- **Цитадель Теней:** В легендах о Кухулине этот могучий герой просил обучения в искусстве битвы у воительницы Скатах в её цитадели теней. Изучая этот подход, Пророк обнаружил долину в высокогорье, которая в определенное время дня становилась полностью покрыта странными тенями, рассекавшим долину по прямым линиям и углам. Для стоящего в долине тени создавали впечатление того, что он стоит под стенами огромного замка, хотя это было всего лишь эффектом перспективы и освещения. По долине рассыпаны впечатляющие пласты горных пород, и говорят, что Пророк практиковался с мечом и копьём на верху этих огромных валунов, отрабатывая старые уроки Гончей Ульстера, занимаясь до изнеможения, до появления тумана в глазах. При этом он завершил важную веху: понимание того, что даже самая мощная защита полагается на перспективу и иллюзии – те, кто защищены больше всего, обычно *кажутся* защищёнными. Восприятие – это всё, и когда сражаешься с противником, то, что он воспринимает, также важно, как и то, что есть на самом деле. На самом высоком месте долины, там, где тени намекают на расположение окна в своего рода большой зал, находится метка Святыни, высеченная в наполовину заросшей лишайником скале.

- **Ужасная Пустошь:** На протяжении столетий название этого места в Центральной Африке не раз менялось, но каждая версия для местных означала одно и то же: «Ад». В этом суровом, ужасном месте из пыли и голых камней не плодятся ни растения, ни животные. Более того, природа этой местности жестока и быстро меняется. За мгновение ока погода может смениться с неподвижного затхлого воздуха, обжигающего горло

вдыхающих его, на бурю, грозящую снятием плоти с костей. Когда Пророк пришёл сюда, он узнал ещё одну вещь об этом месте – оно крайне чувствительно к Опустошению Прометидов. Через часы после его прибытия место превратилось в худшее проявление Опустошения, хотя, похоже, это превращение было сдержано границами этого места. Здесь Пророк столкнулся лицом к лицу с разрушением, которое порождало само его существование. Здесь он научился выживать в земле, которую он разрушил, вместо того, чтобы убегать от неё, как Созданные обычно делают. Хотя он выбрался из пустоши недели спустя – иссушенный, голодный и почти сошедший с ума – он узнал, что сложнейшей преградой, на которую он мог бросить своё тело, была его собственная сущность. В центре этой простирающейся на мили Пустоши стоит одинокий высокий камень, отмеченный меткой Святыни и почерневший от странного вещества: крови Прометидов, не побоявшихся этого места и выучивших его уроки.

• **Гора Пресная Вода:** К северу от Сычуаньской котловины в центральном Китае, в возвышающихся над рекой горах стоит гора Пресная Вода. С её восточного утёса можно увидеть руины монастыря. Прометиды Пути Феррума рассказывают историю о Пророке, пришедшем сюда из Индии, стремившимся к изучению воинских традиций. Хотя то, какие именно искусства он изучал, остаётся предметом споров – более того, существуют истории, утверждающие, что он пришёл сюда вовсе не за обучением боевым искусствам, придя до создания системы традиций боевых искусств – все соглашаются, что его истинным испытанием было стояние под водопадом, низвергающегося со склона горы Пресная Вода. Хотя поток мог сокрушить человеческие кости, Пророк, как говорят. Выстоял под его струями, повторяя движения, которым его учили, снова и снова, пока он не рухнул, и его снесло течением. Отмель, на которой монахи нашли его бессознательное тело, несёт на себе метку Святыни.

Звездоносный Бродяга (Меркурий)

Цикл о Звездоносном Бродяге изображает Пророка великим провидцем и мистиком Божественного Пламени, руководящимся астрологией. Эти сказания рисуют Пророка, как странствующего мудреца колоссальной мудрости, способного к понимания происходящих вокруг него вещей в контексте своего собственного Пироса – весь внешний мир является просто отражением Внутреннего Огня, и это понимание принесло Звездоносному Бродяге огромное просветление. Истории о Звездоносном Бродяге обычно происходят на территориях арабов во времена до Османской империи, и в Европе с момента начала Ренессанса.

• **Место Танца:** Где-то в каменистой пустыне Нефуд на севере Аравийского полуострова находится Место Танца. Прометиды Пути Меркурия говорят, что Пророк когда-то посещал это любимое на протяжении всей истории дервишами место, до сих пор используемое современными суфиями как место паломничества. Привлечённый легендами о странных экстатических силах мистиков-суфиев, Пророк пришёл сюда и научился исполнению кружащегося танца дервишей, предназначенного воплотить кружение планет в небесах, оканчивающегося лёжа на земле. И там он лежал 40 дней и ночей, вдыхая пыль, пока она не заполнила его легкие, словно слой камня. Говорят, что здесь Пророк понял, что контроль Пироса это удушение Пироса – подобно любому огню, если его контролировать, он начинает умирать. Только предоставляя ему место для расширения, воздух и топливо, можно заставить его по-настоящему ярко гореть. Метка Святыни, высеченная здесь в земле, соответствует, как говорят, месту, в которое Пророк смотрел, когда открыл глаза после танца.

• **Магазинчик старого травника:** Прометиды Меркурия рассказывают, что в городке в Германии Пророк посетил травника, специализирующегося в странных новых отварах. Этот странный человек, похоже, руководствовался интуицией, и у него были оккультные интересы. Фактически, соседи подозревали его в колдовстве и создании для ведьм мазей для полёта. Змеи утверждают, что Пророк остался на чердаке деревенского

магазинчика после принятия одной из странных микстур, и ему привиделись змеи, ползающие по его кожей, шипящие на краю его слышимости. Но он заговорил с ними, и они оказались его Пиросом, стремящимся провести его к завершению Великой Работы. Метка Святыни здесь высечена на балках крыши, и может быть увидена, только если лежать в том месте, где Пророк предположительно испытал своё видение.

• **Ведьминское Кладбище:** Рядом с одним из множества скрытых городков в центральном Массачусетсе находится место, которое называют Ведьминским Кладбищем. Хотя никто уже по-настоящему не верит в ведьм – за исключением идиотов из Салема – это место всегда звалось Ведьминским Кладбищем со времён, когда местные ещё верили в них. Они говорят, что большинство местных ведьм, погибших от испытаний, было похоронено здесь, в неглубоких и безымянных могилах. Это неприятное и странное место, в котором небо кажется темнее, а ветер несёт отвратительный запах. Созданные, рассказывающие историю о Ведьминском Кладбище, говорят, что, когда встаёт луна, белая, словно кость, и распухшая во всё небо, поднимаются призраки ведьм и зовут своих потерянных фамильяров. И, хотя их демонические слуги давно мертвы, что-то в их голосах пробуждает Пандорианцев и заставляет бежать на их зов. Змеи рассказывают об уроках путешествия Пророка в это место, о его битве с Пандорианцами, пробуждёнными ведьмовским зовом, и о его разговоре с казнёнными колдуньями, которые научили его ужасным секретам чернейшей магии, Флюкса и их богини Лилит (кого некоторые Змеи считают своего рода квашмалимом). Метка Святыни этого места глубоко вырезана в стволе особенно скрюченного старого бука. Некоторые Прометиды предупреждают, что это место также является священным для Сублиματος и Сентимани.

Опалённый Святой (Станнум)

Цикл легенд об Опалённом Святом содержит некоторые из более редких историй. Многим Прометидам неприятно представление о пути Фурий как о способе просветления, но эти легенды подчёркивают то, каким образом он может им стать. В этих историях мир крайне несправедливо обошёлся с Пророком, но он жестоко мстит тем, кто несправедливо с ним обошёлся. Все эти истории отмечены тщательно продуманными планами возмездия, которые полностью раскрываются только в конце истории, и наказание виновных полностью соответствует совершённым преступлениям. Истории часто фокусируются на наказании тех, кто не только обидел Пророка, но и изводит остальных вокруг, делая из Пророка защитника других жертв. Эти истории, так же как и истории о Древнем Анахорете, охватывают широкий диапазон временных рамок и мест. Место действия самой ранней – Египет времен одной из первых династий, тогда как последняя происходит в середине 1800-х на Западе Америки.

• **Могила Амсети:** История о том, как Пророка в древнем Египте династическая знать использовала как пешку, часто рассказывается и пересказывается, возможно, чаще всех других историй из Цикла об Опалённом Святом. Когда он пришёл во дворец, некоторые фракции высших слоёв общества увидели его силу и попытались использовать его. Вскоре, он оказался снующим между коварными заговорщиками до тех пор, пока однажды он не узнал важную информацию, раскрывшую ему всю ситуацию. Но он не рванул осуществлять кровавое возмездие. Вместо этого, он положился на тот факт, что обе стороны считали его своей пешкой, и просто воспользовался своим положением и их невежеством, приведя к бойне между его врагами, полностью управляемой им. Отец был обманом втянут в акт инцеста со своей собственной дочерью. Жена убила своего мужа, опасаясь, что тот обвинит её в измене перед двором. Сын отравил своего брата, перепутав его с врагом. Последним из поступков Пророка был плевок на могилу Амсети, одного из влиятельных заговорщиков. В наше время иногда Фурии в Долине Царей разыскивают мастабу¹ Амсети, несущую на себе метку Святыни. Рассказчики, однако, предупреждают

¹ Гробница в форме усечённой пирамиды с подземной погребальной камерой

услышавших историю о том, что в песках Долины Царей обитают чудовищные Пандорианцы. Говорят даже, что среди них есть древние Сублиматы, кошмары с головой животного, ожидающие прихода искателей, замаскировавшись под погребальные статуи египетских богов.

• **Рио дель Оро, Калифорния:** Некоторые истории говорят, что Пророк приходил сюда, в этот старый город-призрак времён Золотой Лихорадки, следуя за убийцей проститутки, с которой он подружился. Согласно легенде, Пророк выследил этого человека и наблюдал за тем, как тот намывал золото и богател. Через сложную сеть интриг и долгосрочных планов Пророк осуществил свою месть: когда всё улеглось, тот человек был мёртв, убитый одной из девушек борделя, который он часто посещал. Его богатство исчезло и попало в карманы проституток борделя и семьи убитой им женщины. Зеркало, висящее в холле старого разрушенного здания, бывшего когда-то борделем, всё ещё несёт на себе линии из восковых капель, формирующих метку Святыни.

• **Шофилд:** Шофилд – деревушка на побережье южной Англии – печально известна среди Фурий, интересующихся Циклом об Опалённом Святом. Говорят, что, когда Пророка прибило к берегу – едва сбежавшего от ярости моряков, пойманных в тиски Отторжения – он попробовал попросить помощи у местных. Вначале они были довольно щедры, предоставляя ему еду, новую одежду и место в обмен на его труд. Но, когда в них также вцепилось Отторжение, они стали пытаться прогнать его, кормить его плохой едой, давать ему худшую одежду (или вырезать в одежде дырки) и подкладывать насекомых и крыс ему в кровать. Хотя ничего из этого не принесло ни вреда, ни даже неудобств Пророку, постепенно он всё сильнее и сильнее злился на нарушения гостеприимства. Когда он спросил, было ли что-то не так, они солгали ему, предпочтя признанию своей низости вымещение на нём своего неудовольствия. В конце концов, он вышел из себя и взялся за яростную месть длиной в сезон. Он систематически лишал их тех самых аспектов гостеприимства, которых они пытались лишить его: он отравлял и портил еду, уничтожал одежду и даже сжёг дом своей хозяйки. Но в итоге он осознал, что его мелочная вендетта была ниже его, что научило его ценному уроку, который часто приходится узнавать очень многим Фуриям: не всякая месть стоит того, чтобы ей заниматься. Иногда, она просто делает мстящего таким же, как и те, кто изначально навредил ему. Лучше приберечь гнев для тех, кто по-настоящему его заслуживает – или для тех, кто жесток по своей природе, а не из-за Отторжения. Метка Святыни Шофилда выгравирована на камнях старого деревенского колодца.

Значение

В хрониках эти истории служат для подчёркивания любви Прометидов к рассказыванию историй, когда они собираются группами. Все Созданные – герои своих собственных приключений, эпических квестов с самой чудесной из наград, и вещи, которые они встречают и совершают, стоят того, чтобы их пересказывали. Иногда эти истории попутно могут предоставить для других Прометидов зацепки к тому, как достичь тех же целей.

Пророк – независимо от того, существовал ли он на самом деле – является архетипом этой идеи. Рассказы о Великой Работе Пророка предназначены вдохновить других Прометидов на достижение их целей. Эти рассказы служат не только для развлечения, но и для разжигания в Созданных новых идей и стремлений, чтобы продвинуть их в поисках. Те, кто чувствуют влечение к месту, описанному во вдохновившей их истории, часто переживают в этих местах момент просветления. Прометид стоит в том самом месте, где когда-то стоял Пророк, и может получить немного его проницательности. Просветление Пророка создало Витриоль – субстанцию и материальную, и духовную – и этот великий момент времени может быть пережит снова тем Созданными, которые находятся в той же точке и разделяют те же цели.

Эти места являются для Рассказчика прекрасным способом быстро переместить свору в новое место. Кроме того, они, вне зависимости от того, стремятся ли персонажи к Откровению, обеспечивают прекрасные сюжетные зацепки. Большинство этих мест просто посещаются временами, но некоторые Созданные могут захотеть защищать эти места, или остаться там и записать ту версию истории о Пророке, которая привела их в это место. Или же за местом могут следить Пандорианцы или другие враги, ожидая неизбежного прихода Прометидов, подобно хищникам, спрятавшимся рядом с водоемом.

Механика

Использование Паломничества Пророка в хронике по **Прометид: Созданный** является двухступенчатым процессом. Первая ступень – Откровение, на которой Прометид слышит историю о Пророке от другого Прометида и ощущает подъём вдохновения. Вторая часть начинается, когда Прометид отправляется на поиски места, связанного с вдохновившей его легендой.

Откровение

Для того, чтобы Откровение произошло должным образом, история должна быть услышана либо от другого Прометида, либо от другого существа, каким-то образом взаимодействующим с Божественным Огнём. Ходят истории о Сублиматах, собирающих рассказы о Пророке, а одна легенда даже пришла от квашмалима, появившегося перед сворой. Сила Откровения передаётся только от одного существа Пироса к другому – другие существа не могут быть ни приёмниками, ни передатчиками Откровения Пророка.

Эти легенды редко вкладывают Откровения в более чем одного Прометида. Хотя они могут быть интересными и, возможно, даже вдохновляющими, практически никто никогда не слышал, чтобы легенда была значима для более чем одного слушателя за раз. Если Откровение от одной из историй о Паломничестве Пророка получают несколько Прометидов, то такие Прометиды всегда будут являться участниками Заклеймённой своры. Хотя путешествия Пророка разделены на «циклы» по Путям Очищения, Откровение может резонировать с Прометидом вне зависимости от того, соответствует ли его нынешний Путь Очищения циклу истории.

Когда один из Созданных испытывает Откровение, его мгновенно сметаёт ошеломляющее чувство радости. Кажется, что слова истории отдаются эхом в его сознании, оставляя пылающий след в его памяти – он никогда не забудет историю, которую только что услышал. Более того, он сразу восстанавливает все пункты Воли, как если бы он только что проявил свою Добродетель. Прилив сил и вдохновения, приходящий с Откровением, поистине изумителен.

Поиск Святыни

Места, отмеченные, как цель Паломничества Пророка, называются Святынями. Хотя Созданный может быть тронут Откровением, посещение этих мест – подобно тому, как паломники древности посещали святые места – проявляет истинную силу Откровения.

Но не все из них легко найти. Многие из самых часто посещаемых Святынь (такие, как перечисленные выше) описаны в историях и хорошо известны Прометидам, изучавшим Циклы о Пророке. Большинство других Святынь, однако, не настолько хорошо известно. Для многих из них необходимо провести исследование, чтобы выяснить их местонахождение.

Рассказчику следует продумать процесс обнаружения местонахождения Святыни. Каждый этап этого процесса не только будет раскрывать всё больше информации, но и вполне может привести к необходимым зацепкам.

Интервью

Прометиды хранят секреты Паломничества Пророка, хотя они и не всегда знают это. Те, кто ищут необходимые для нахождения Святыни зацепки, часто разыскивают других

дружественных искателей. Но Созданные не единственные, кто обладает подобной информацией. Информация о местонахождении Святынь может быть у Сублиматов и Сентимани (правда, редко по тем же самым причинам, что и у самого искателя). Иногда могут пригодиться другие, более необычные источники информации: призраки, маги, квашмалимы и странные духи – все они могут что-то знать. Наконец, истории о Пророке остаются не только среди сверхъестественных существ: множество других видов странников общались с Прометидами во время путешествия, и они могут помнить некоторые из рассказанных Прометидом историй. Такая информация может всплыть среди цыган, странствующих циркачей, бомжей и банд мотоциклистов.

Последователи Пути Очищения могут что-то знать о местонахождении Святыни, связанной с их Путём Очищения. Они также могли говорить (или хотя бы слышать о них) с теми, кто ищет ту же самую Святыню, и кое-что запомнить об их поисках. Аналогично, Прометиды, проводящие много времени в районе Святыни, вполне могли встретить там уже не одного искателя, и могут что-то знать о ней.

Точно так же, живущие в районе Святыни люди могут обладать какой-либо информацией об окружающих странных местах: несколько племён бедуинов почти наверняка будут знать о Месте Танца в пустыне Нефуд, и многие старики городков Массачусетса помнят истории о старом Ведьминском Кладбище. Даже если их информация никуда не приведёт, искателя могла вести та же ложная зацепка, что и других искателей до него – и потому он может найти там больше информации. При любом важном броске, который может дать искателю информацию о его цели, если игрок выбросил исключительный успех, волна возбуждения, приходящая с приближением к цели, даёт персонажу очко Воли. Аналогично, если Прометид достигает своей цели и выясняет точное местоположение Святыни, ощущение, вызванное этим – или тем, что он так близок к своей цели – освежает его самоощущение. Он восстанавливает всю свою Волю.

Исследование

В обычной библиотеке не будет никакой информации о Паломничестве Пророка – только в библиотеке с крайне редкими и ценными книгами найдутся упоминания о Прометиде вообще, если не считать произведение Мэри Шелли. Но библиотеке или другому источнику информации не обязательно знать о значении или важности Святыни, чтобы предоставить зацепки к её возможному местонахождению.

Даже небольшая библиотека или любительский сайт могут дать какую-нибудь зацепку. Книга старых британских поверий может указать на традицию не предоставлять приют морякам, которых прибило к побережью, присутствующую на небольшом участке берега южной Англии, что может дать подсказку о местонахождении Шофилда. В глянцевого журнала, посвящённом археологическим и антропологическим находкам, могут быть фотографии рисунков в пещере – из пещеры на Тихоокеанском Северо-западе, разоблачающие расположение пещеры Пророка. Книга студента по ирландской мифологии, рассказывающая легенду о Кухулине и его путешествии в Шотландию, чтобы пройти обучение у Скатах, может включать указания на предполагаемые места воинских лагерей времён бронзового века, считающихся источниками легенды о Скатах.

Сны и медитация

Переживание Откровения глубоко затрагивает Прометиду, и в значительной части на уровне подсознания. Поэтому, возможно, нет ничего случайного в том, что те, кто ищут одну из Святынь, часто вспоминают считавшиеся ими забытыми вещи, связанные с потенциальным местонахождением Святыни. Но, что более странно, искатель может обнаружить воспоминания, не являющиеся его собственными. Некоторые считают, что они происходят из мутных воспоминаний, каким-то образом застрявших в теле, использованном для создания Прометиды, но другие утверждают, что некоторые из этих воспоминаний принадлежат создателю искателя, или создателю создателя, перенесённые в искре Божественного Огня, передаваемой от творца к творимому. Сны и видения

появляются, когда искатель спит или медитирует, раскрывающие зацепки к его поиску, но при этом почти всегда завуалированные символизмом и переплетённые с другими душевными заботами. Многие из этих образов не сразу кажутся значимыми, и раскрываются в качестве зацепок позже.

Таким образом, разыскивающий Рио дель Оро может проснуться от сна, в котором он мельком видел необычно выглядящую гору, и затем, во время поисков в Интернете, он видит фотографию этой горы. Искатель, очнувшийся от медитации, может обнаружить, что тарабарщина, которую он, похоже, никак не может забыть, на самом деле является фразой на русском, дающей ему подсказку о местонахождении Говорящего Камня.

Счастливая случайность

Наконец, случай также играет огромную роль в обнаружении искателем местонахождения привлёкшей его Святыни. Ему может повезти подслушать разговор между двумя Прометидами, который каким-то образом связан с его поисками. Он может наткнуться на книгу в мусорном контейнере, зачем-то её подобрать и обнаружить, что это старый путеводитель начала столетия, содержащий фотографию Садового окна с видимой меткой Святыни.

Посещение Святыни

Когда Прометид узнаёт, где находится Святыня, ему остаётся только посетить её. Для большинства Прометидов это преобразующий опыт. Многие искатели подходят к Святыне с того направления, с которого к ней должен был подходить Пророк, идя по его следам. Затем, после нахождения сердца Святыни, Созданный переживает момент трансцендентного откровения.

Игрок делает бросок Сообразительности + Самообладания + Азота. Этот бросок является пассивным действием.

Результаты броска

Полный провал: Странное вдохновение, которое вело Созданного с тех пор, как он испытал Откровение, уходит, оставляя его разочарованным и озлобленным. Он теряет очко Воли и должен сделать проверку на Муку.

Провал: Прометид прибывает, и, хотя это место кажется для него интересным, он не слышит истину, которую он предполагал найти здесь. Он теряет очко Воли от разочарования.

Опасности поиска

Только дурак поверит, что Святыни безопасные и неохраемые места. Одной из опасностей многих из этих мест является их близость к человечеству: некоторые находятся посреди оживлённых городских районов, местные совершенно не в курсе, что рядом с ними есть нечто важное для нервующего чужака. Но стоит отметить, что места с постоянным потоком странных посетителей, которые, похоже, хотят только появиться и просто присутствовать в этом месте, скорее всего просльзнут населеными призраками – или, как минимум, станут известны как места, где любят собираться сомнительные личности.

Более того, враждебные Созданным существа – от Пандорианцев, ищущих лёгкой Витриоли, до учёных, разыскивающих больше наполненной Азотом плоти для создания клонов – могут счесть эти места прекрасным вариантом для засады.

Наконец, опасности в Святыне может создать влияние самих Созданных. Место, по которому пришлось подряд множество Прометидов, может стать странным, особенно, когда его начинает охватывать Опустошение и взаимодействовать с находящейся там странной силой, связанной с Откровением. Это может разжечь огненные шторма, привлечь странных и опасных духов или проявить необычные эффекты Опустошения.

Успех: Вспышка понимания охватывает его, давая знание об одной из его вех. Рассказчик должен раскрыть одну из вех персонажа игроку. Кроме того, Прометид получает очко Витриоли.

Исключительный успех: Понимание трансцендентно и выжигается в разуме и духе Прометида. Он обнаруживает не только суть одной из своих вех, но и также сколько Витриоли принесёт ему завершение этой вехи, либо сколько полных вех у него уже есть. Кроме того, он может приобрести Преимущество Паломник (см. ниже) за половину обычной стоимости.

Новое Преимущество: Паломник (••)

Требования: Прометид; должен пережить (но необязательно ещё завершить) Откровение.

Прометиды, прошедшие часть Паломничества Пророка, зачастую становятся его самыми яркими адептами, обладающими почти миссионерским рвением в рассказывании историй о Пророке. Они также сосредоточены на собирании знаний о Пророке – хотя сосредоточены они чаще всего на Цикле, связанном с их Путём Очищения.

Эффект: Когда вы получаете возможность рассказать историю, которая оказала такое влияние на ваше Паломничество, вы получаете очко Воли. Если один из Прометидов, которому вы рассказали эту или любую другую легенду о Пророке, испытывает Откровение, вы восстанавливаете всю свою Волю. Наконец, если вы оказались успешны в получении вдохновения в Святыне, вы получаете от него на одно очко Витриоли больше, чем обычно.

Десять недель назад

Джон Эш позвонил мне. Он стесняется своего почерка. Поэтому мы нашли способ поговорить по телефону, по номеру, который он мог использовать для меня, точно так же, как и всегда.

– Я получил твоё письмо, – сказал он. Я ждала. – Мне чертовски жаль, Зо.

– Спасибо, Джон.

Долгое время мы молчали. Затем я спросила:

– Ты будешь там в следующем году?

– Да, если не умру или не найду свет. Хотя я думал вначале отправиться на запад.

Я сидела на скамейке автобусной остановки в Филадельфии с мобильным телефоном в руке. В это время года было холодно. «На запад» звучало для меня неплохо, и я минуту думала о том, что могла бы встретиться с ним. Мне нравился Джон, и я могу воспользоваться его обществом. Затем он сказал кое-что, что остановило меня от этих мыслей.

– Ты когда-нибудь задумывалась о грехе, Зо?

– А что?

– Одной ночью я повстречал человека, стоявшего на перекрёстке, как будто для продажи души. Я встретил его, почувствовал его Меру, и попросил о Толковании, и он сказал, что ищет грех. – Пауза. Он что-то отхлебнул, и я улыбнулась, потому что знала, что это было корневое пиво, и вспомнила, как он познакомил меня с этим напитком. – Я подумал, что он один из них. Как Укротитель. Но мы поговорили, и он сказал, что он не Урод. Он Кобальт. Грешник по своему собственному выбору. Сказал, что нельзя узнать о чистоте, не замарав руки.

– И?

– И я решил, что это имело смысл, и потому на время составил ему компанию. А потом мы встретились с монстрами, пришедшими забрать наш Огонь, и я...

– Джон? – Я подумала, что начал садиться телефон, но затем услышала его дыхание. – Джон, вы встретились с монстрами, и ты сделал что?

– Я задумался о грехе, – ответил он, и больше ему ничего не надо было говорить.

Мы закончили наш разговор, но я не сказала ему, что скоро увидимся. Сейчас я не могу с ним встретиться. Не потому, что думаю, что он предаст меня также, как и того Прометида. Я знала, что Джон выше этого. Я не хотела его видеть потому, что я знала, что он горюет, и не хотела быть рядом с чужим горем. Мне хватало собственного.

– записано мною со слов Зо Малак

Глава вторая:

Редкая алхимия

В горе есть алхимия. Оно может быть превращено в мудрость, которая, если и не принесёт радости, может всё же принести счастье.

– Перл Бак

Хотя широко известно пять Путей Очищения (шесть, если считать Сентимани), кроме них существуют и другие. В самой природе существования Прометидов лежит стремление пытаться преобразовать себя, найти Новый Рассвет, и те, кто никогда не встречал других Прометидов, могут попытаться найти свои собственные способы преобразования, разрабатывая новые Пути Очищения. В основном Прометиды инстинктивно начинают следовать Золоту, Меди, Железу, Ртути или Олову, но иногда понимание Прометидом Великой Работы приводит его к более редким Путям Очищения.

Таки Пути, когда о них узнают другие Прометиды, часто получают названия в честь металлов, основанные на том, какими представляются их преимущества, слабости и подходы.

Создание новых Путей Очищения

Новые Пути Очищения создаются редко. Большинство Созданных более чем склонно следовать методам и философиям, принёсшим пользу тем, кто был до них. Обычно Прометиду бывает достаточно разнообразия и целеустремлённости, чтобы найти один или два уже существующих Пути Очищения, которые подходят ему достаточно хорошо, чтобы посвятить многие годы их философии.

Но иногда Путь Очищения оказывается для Прометида малоценным – или слишком многое в Пути вызывает у него неприятие. В других случаях, Прометид многие и многие годы шел по тропе Паломничества, придерживаясь Великой Работы, и это ничего ему не принесло. Ничего в философии, которой он следовал, не подходило его нуждам в личном Пути Очищения, и ему приходится искать где-то в другом месте. Иногда этот поиск приводит к редкому Пути Очищения или такому Пути, который он даже и не думал рассматривать. Но в немногих редких случаях это приводит его к созданию совершенно нового Пути Очищения, который сосредоточен на концепциях, ставших частью его Паломничества, но неподходящих для других Путей Очищения.

Процесс создания нового Пути Очищения занимает годы. Основатели Путей обычно черпают вдохновение в своём собственном Паломничестве – они видят вырисовывавшуюся в их вехах тему или философию и стремятся продвинуться дальше в этом направлении, надеясь обрести ещё больше просветления. Основатели разыскивают схожие философские учения, религии и оккультные практики смертных, находя и включая идеи, поддерживающие их новое направление в Великой Работе, и отбрасывая ненужные.

Это время проведения колоссального числа опытов для Созданного, которому придётся опробовать десятки практик, идей, философских учений и методов, погружаясь в них друг за другом и оставляя те, который поддерживают его Великую Работу, и отбрасывая неподходящие. Но подобные попытки не всегда приводят к новому Пути Очищения. Более того, намного чаще Прометид обнаруживает, что приблизился к уже существующему Пути с нового, ранее неизвестного направления.

Но иногда, после нескольких лет работы, экспериментирования и очищения, Прометид достигает вершины своих усилий. Он чувствует потенциал Пути Очищения в своём Азоте, дарующего ему сродство с некоторыми Трансмутациями – в некоторых случаях, с неизвестными прежде Трансмутациями, открывающими ему доступ к совершенно новым направлениям экспериментирования.

Другие алхимии

Хотя следующие Пути Очищения, так же как и Пути Очищения, описанные в **Прометид: Созданный**, используют алхимические материалы в своей ключевой символике, возможны и другие интерпретации. В действительности, согласно некоторым историям, было время, когда алхимические пути очищения были известны по их астрологическим аналогиям: Путь Солнца (Аурум), Путь Луны (Аргентум), Путь Меркурия (Меркурий), Путь Венеры (Купрум), Путь Марса (Феррум), Путь Юпитера (Станнум) и Путь Сатурна (Плюмбум).

Но, возможно, ещё интереснее то, что время от времени неожиданно возникают другие философские учения, основанные на совершенно другой системе символов. По слухам, в Азии тайно практикуются пять Путей Очищения, основанных на элементах даосской алхимии. Одна из легенд о Паломничестве Пророка (см. с. 46) рассказывает, что Пророк наталкивался на свору Прометидов, утверждавших, что они являются наследниками древней философии, основанной на источниках старших арканов Таро. В дневниках, которые вели Прометиды в 1800-х, говорится о встречах с аборигенными родословными Прометидов, практикующими Пути Очищения, основанные на животном символизме или на символах местных богов.

Эс: Путь Очищения Бронзы (Взаимопомощи)

Часовые

Снаружи супермаркета стоял молодой человек с гитарой и открытым футляром для неё. Он пел гнусавым пронзительным голосом песню о том, что он скала и остров. Мы остановились и стали слушать. Для нас это было легко. Толпа могла нестись мимо, но на нас никто ни разу не налетал.

Я спросила Тару, как он может быть скалой и островом. Он ведь человек, а не остров. Она ответила, что это такое выражение. Как будто он одинок и отделён от всего так же, как участок земли посреди моря, не соединённый ни с чем, которым остров и является. Точно так же, как и она.

Я сказала, что нет, это не совсем так. Как по мне, это не «ты» или «я», но «мы». Мы вместе. Мы отделены от них, но остров – мы двое. Мы – одно целое.

Толпа обтекала нас, сохраняя расстояние, и я взяла Тару за руку. И почувствовала, как она вздрогнула.

Прометид довольно рано осознаёт, что он во всех отношениях один во всём мире. Люди боятся и ненавидят его, даже не зная, почему. Даже сама природа отвергает Прометидов. Ничего удивительного в том, что когда Прометиды встречаются, они сильно привязываются друг к другу, скрепляя свою связь алхимическими договорами и Клеймя себя общей целью.

С тех пор, как Прометиды начали заключать алхимические договоры, всегда были редкие индивиды, делавшие поддержание их договоров своей высшей целью. Ненамеренно они создали свою собственную алхимическую субстанцию, получая стойкость и силу в своём Паломничестве из своих взаимоотношений. Практик Эс никогда не идёт по тропе своего Паломничества один. Он может любить членов своей своры. Он может ненавидеть их. Это всё неважно. Он их страж, защитник и помощник, и что бы он о них не думал, он будет поддерживать их и помогать им в Паломничестве.

Свыше 3000 лет назад человечество открыло, что сплавленные вместе медь и олово образуют бронзу, которая оказалась непохожей ни на один из своих компонентов. Она была пластична, но только в определённой степени, и при хорошей обработке она становилась прочной и неподдающейся воздействиям, спустя столетия из повреждений неся на себе лишь лёгкую патину. Бронзу можно было заточить и закалить, чтобы сделать долговечные инструменты, или из неё можно было отлить детализированную скульптуру. Парадокс бронзы состоял в том, что, хотя она была создана через смешивание, она была прочнее, чище и надёжнее. Испорченный примесями металл становился совершеннее.

Общие сведения

Как гласит легенда, тысячи лет назад была образована первая свора Прометидов, и был заключён первый алхимический договор, и это был договор бронзы. Прометидов в первой своре было двое. Рассказчики этой легенды не всегда согласны в том, к какому Наследию они принадлежали, или какие были их имена, но большинство версий истории сходится в том, что один из них практиковал Купрум, а другой практиковал Станнум, и один был мужчиной, а другой женщиной.

Их привязанность друг к другу заставила их Азот измениться. Медь смешалась с Оловом, а Олово с Медью. Их силы росли одновременно. Они делили на двоих силы, алхимические операции, мысли и чувства. Они стали Бронзой. Когда пришло время завершения Великой Работы, они стали смертными в один и тот же момент. В эту долю секунды они соединились друг с другом. Они стали *ребисом* – гермафродитом, который прожил свою смертную жизнь счастливо и гармонично.

Практик Эс игнорирует свои нужды и вместо этого отдаёт себя своре. Его спутники становятся для него всем. Если они голодны, он берёт на себя поиск еды. Если у них нет одежды, он оденет их. Если они окажутся в опасности, он предостережёт их. Если на них нападут, он защитит их. Практиков Бронзы не зря иногда зовут «Часовыми» или

«Стражами». Охранник, защищающий ворота, следит как за тем, что внутри, так и за тем, что снаружи, и практик Эс также пристально следит за сворой, которой служит. Это для их собственного блага. Даже самый человечный и действующий из самых лучших намерений Прометид может сбиться с пути. Для Часового, посвящающего себя некомпетентному сброду, кажется вполне оправданным то, что он старается держать его в стороне от дороги зла и искушений. Это единственный путь довести их до конца Паломничества.

Работа на других может быть утомительной, и практик Эс работает над тем, чтобы сделать своё тело крепким и стойким, подобно бронзе, которой он подражает. Бронза прочна и долговечна. Значит, таким же должен быть Часовой. Чистота также важна, чтобы лучше служить, поддерживать, защищать...и контролировать.

Последователи

Для Прометида невозможно начать практиковать Эс, если он не входит в свору. Весь смысл Эс в сотрудничестве с другими Прометидами. Многие Прометиды никогда не встречают подобных себе, и поэтому для них невозможно выбрать этот Путь. Это означает, что для Прометида крайне маловероятно начать своё Паломничество с Эс, если только он не был создан одновременно с другим Прометидом. При этом ходят слухи о Прометидах-«близнецах» – паре Прометидов, созданных в одно и то же время одними и теми же действиями. Если они существуют, то вполне возможно, что один из них – или они оба – будет практиковать Путь Очищения Бронзы.

Франкенштейны довольно легко вступают на этот Путь Очищения. Чудовища жаждут любых товарищеских отношений, и присоединившийся к своре Франкенштейн легко может сделать их основным приоритетом своего Паломничества.

Хотя Таммуз с ужасом относится к рабству, существует огромная разница между тем, чтобы быть рабом, и собственным выбором служения. Эс может оказаться привлекательным для Таммуза, нуждающегося в товарищеских отношениях и готового к применению силы. Аналогично, преимущества совместной жизни могут привлечь Осирианцев, чей флегматический темперамент воспринимает преимущества сотрудничества яснее, чем некоторые другие Прометиды.

Галатеиды несколько реже выбирают этот Путь Очищения. Для них больше всего важны человеческие компании. Для Улганов их связь с Сумраком может оказаться помехой для формирования взаимоотношений с другими Прометидами, которая слишком тесна, чтобы они могли вдохновить алхимические операции в чужом Азоте.

Философия

В отличие от некоторых других Путей Очищения, Эс невозможно практиковать в уединении. Следует ему только один Прометид, но он должен быть частью своры. Бронза происходит из влияния других на Прометида. Он изменяет свой Путь Очищения, делая его сплавом того, что он видит вокруг себя. Это, конечно, метафора: Прометид не обязан практиковать Купрум или Станнум, чтобы перейти к Бронзе. Эс – это сплав вообще, сплав, который берёт начало в других, изменяя их взгляд на мир.

Отношения меняют нас. Они делают нас теми, кто мы есть. Они делают нас сильнее и лучше во взаимодействии с жизненными проблемами. Иногда они ожесточают нас и вредят нам. Постепенное понимание того, как взаимодействие с другими меняет человеческую жизнь, может стать важным шагом на Паломничестве Прометида.

Сила в единстве

В древнем Риме символом единства были фации – топор в связанном пучке прутьев. Любой из прутьев можно с лёгкостью разломать, но когда они связаны вместе, сломать их уже невозможно. Это была метафора силы римского общества. Любой может быть сломен, когда он один, но их общество, как они считали, не может быть уничтожено, пусть даже отдельные его личности и потерпят неудачу. И в итоге, их общество веками оставалось более-менее стабильным. Для римлян это сработало. Прометиды, ходившие по улицам античного Рима, возможно, никогда по-настоящему не

понимали работу римской политической и социальной системы, но как минимум один из Созданных видел символ фасций и тут же понял, что он означает.

Это руководящий принцип для Часовых. В одиночку Прометид находится в ужасной опасности. Когда он в своре, эта опасность остаётся, но теперь он противостоит ей не один.

Избегай искушения

Если Часовой хочет должным образом охранять тех изгоев и монстров, которых он зовёт друзьями, то он должен быть безупречен. Иначе что же это за защитник, если он не может за самим собой проследить? Пьяный страж хуже бесполезного, потому что он не только спит на работе, он попирает оказанное ему доверие.

Последователь Эс старается изо всех сил избегать ситуаций, в которых его недостатки подвергнут его или других опасности, даже если нет какой-либо явной опасности. При любых обстоятельствах он старается избегать риска Муки и пытается не потакать своему Пороку, каким бы он ни был. Последователь старается не попадаться людям и изучает все известные ему навыки, чтобы преуспевать во всём.

Он всегда на страже, и обязан всегда выкладываться ради своих спутников на полную, хотя бы они этого или нет. И это значит, что он должен быть нравственно безупречен. Это сложно. Чем выше стандарты, которые Часовой устанавливает для себя, тем проще для него пасть.

У практика Эс зачастую очень категоричный взгляд на вещи. Он не обязательно будет ожидать, что остальная свора будет жить по его стандартам, но скорее всего он будет осуждать их за то, что они так не делают. Возможно, он не будет осознавать, что осуждает их, и, вероятно, он даже будет думать, что терпим к их недостаткам. Но сам факт того, что он считает себя «терпимым», на самом деле является проявлением его неодобрения.

Выбирайте компромиссы

У практика Эс обычно есть чёткое представление о том, как поступать правильно. Но даже самый непреклонный Часовой вскоре осознаёт, что, если он никогда не будет идти на уступки, это может грозить распадом своры. Иногда, ради продолжения существования своры и гармонии в ней, бывает необходимо пойти на компромисс. Кроме того, рассуждают Часовые, если в споре иногда уступать, люди будут больше расположены к выслушиванию их точки зрения.

Но на какой компромисс пойти? В этом и загвоздка. К примеру, свора Прометидов может встать перед выбором, каким путём следовать: через горы или через город? Опасны оба пути, но в городе есть люди, люди означают Отторжение, а Отторжение означает насилие и Муку. Последователь Эс горячо отстаивает вариант гор, но его слова отвергают остальные, кому уже надоело питаться жуками, листьями и ягодами. И они непоколебимы в своём мнении. Часовой пожимает плечами, зная, что ему не выиграть этот спор. В следующий раз, когда возникает разногласие – в этот раз спор идёт о том, стоит ли одному из своры попытаться украсть немного еды из ночного супермаркета – Часовой налагает запрет на кражу. Он указывает на камеру видеонаблюдения и на охранника. Спутник Часового поднимает бровь. Он неохотно признаёт, что Часовой может быть прав.

Практики и операции

В конце концов, всё, что последователь Эс делает, полагается на его участие в своре. Это та операция, из которой он черпает свои цели и смысл. Всё происходит из его товарищества с другими Прометидами. Если Часовой мрачен и одержим чем-то, то это потому что он думает о своей своре. Если он созависим или одержим другим Прометидом, то это потому что он полностью посвятил себя его поддержке. Если он физически силен, то это потому что он усовершенствовал своё тело, чтобы лучше защищать своих друзей. Если он мастер в использовании Трансмутаций, то это потому что он развил их, чтобы совместно со сворой пользоваться их преимуществами.

Последователь Эс является, по своей сути, командным игроком. Если в группе есть незаполненные роли, Часовой заполнит их. Если другим требуется защита, он становится лучше в бою. Если они плохи в разговорах с посторонними, он разовьёт свои социальные навыки. Он видит своей задачей быть тем, кто необходим его спутникам, и помогать им проходить Паломничество, ведь если они доберутся до конца Великой Работы, он также сильно приблизится к нему.

Своры и договоры

Ещё лучшим вариантом, чем образование своры, является заключение алхимического договора. У договора есть свои преимущества и недостатки, но для Стража это утверждение его долга и цели. Договор скрепляет свору и заставляет её действовать так, как следует.

Нередко Часовые добавляют к своим отношениям с другими налёт эмоций, пытаются сделать эту операцию в какой-то степени человечнее. Последователь Эс может начать воспринимать своих спутников как друзей. Он может развить братские (или материнские) отношения с остальными, и свора станет его семьёй со всеми отсюда вытекающими последствиями. Он даже может воспринимать своего спутника как возлюбленного.

Но эмоции, которые развиваются у Стража к его подопечным, не всегда бывают нормальны. Любовь, дружба и семейные узы извращаются и становятся созависимостью. Романтическая влюблённость окрашивается похотью или одержимостью.

С другой стороны, он может практиковать этот Путь Очищения из-за чисто контрактного отношения. Свора извлекает выгоду из его присутствия, а Часовой получает защиту от своры. Это работает в обе стороны, в особенности, если они заключили договор.

Прометиду, слышавшему о Пути Очищения Бронзы, возможно знакома история о Часовом, остававшимся, несмотря на все страдания, со своим другом, с которым он поделил Клеймо, защищавшем и поддерживавшем своего спутника полвека Свинцовой Ночи. Когда его друг завершил Великую Работу, Часовой был рядом, и когда друг поднялся, впервые глядя на мир глазами смертного, Часовой протянул к нему руки и разорвал его на части. Часовой ненавидел своего спутника. Часовой ненавидел его всё время, сколько его знал. Потребности Великой Работы отодвинули эту ненависть. Он извлёк выгоду из компании другого и пообещал, что его «друг» увидит конец Паломничества. Обещание было выполнено, и он просто сделал то, что всегда хотел сделать.

Очищение

Часовые поддерживают свою чистоту. Оставаясь чистым телом и душой, он может быть кем угодно для своры. Он мало ест, не потакает собственным нуждам и постоянно тренируется.

Если он верит в некую высшую силу, практик Эс будет молиться. Он может и не ожидать ответа, для него важен сам акт молитвы, а не её результат – он психологически дисциплинирует, а дисциплинированность крайне важна, если Прометид намеревается преуспеть в следовании Эс.

Трансмутации

Бенефиция, Корпореум

Навыки

Часовой добивается мастерства во всём. Он, скорее всего, будет развивать те Навыки, которые могут оказать непосредственную помощь его спутникам. Медицина и Ремесло интересуют Часовых в равной степени. Физическая форма также важна, и потому Атлетика будет полезна для последователя Эс. Многим сворам нужен кто-то, кто будет управлять машиной или вести разговоры. Если в знаниях остальных Прометидов своры есть какой-то промежуток, Страж сделает всё возможное, чтобы заполнить его.

Стереотипы

Аурум: Что бы с тобой было, если бы я не приглядывал за тобой? Тебя бы линчевали, вот что.

Купрум: Не, всё нормально. Оставайся за тем кустом. Я всё сделаю. Опять.

Феррум: От тренировок больше пользы, если тренироваться с партнёром.

Меркурий: Твои секреты слишком ценны, чтобы оставлять их при себе.

Станнум: Да, давай, разорви всё в клочья. Нет, правда. Ведь, похоже, что это не тебе потом придётся приводить всё в порядок.

Сентимани: Думаешь, приобрёл друзей? Ты приобрёл лишь кучку сломанных игрушек.

Вехи Часовых

Персонаж, практикующий Эс, стремится обрести Смертность через помощь другим в их Паломничестве. Его вехи должны отражать поглощённость Часового командной работой и физическим развитием. У последователя Эс могут быть следующие вехи:

- Завоевание доверия другого Прометида
- Понимание того, как влияние других меняет и развивает личность
- Принять существенное участие в создании алхимического договора
- Спасти спутника от опасности, возможно даже спасти его жизнь
- Испытать окончившееся неудачей начинание группы
- Узнать, что близкие отношения могут оказаться болезненными и вредными
- Откладывание своих чувств к членам группы на второй план перед обязанностью работать в группе
- Перенести Огненный Шторм
- Получить признание своей позиции после расхождения во мнениях с другими членами своры о наилучшем плане действий (особенно, если другие проигнорировали совет Часового)
- Присутствовать и оказаться полезным, когда член своры обрел Смертность

Атаноры

Прометид, создающий Атанор во время следования Эс, углубляет идею о сотрудничестве. Его преимущества отражают то, что Прометид не обособлен от других.

Муравей – Сотрудничество (Осирис)

В древних мифах говорилось, что муравьи – символы трудолюбия и сотрудничества – появились из камней самой земли, являясь существами из живого камня, работающими до конца своих дней.

Прометид, создающий Атанор Муравья, работает так, как никто другой, и будет находкой для любой команды. Он преуспевает, когда работает над чем-то, требующим времени и усилий.

Сопряжённые характеристики: Выносливость, Сообразительность

Преимущество Прометидов: Игрок Прометида получает следующие преимущества:

- Он получает бонус +1 к запасу дайсов на любой бросок, в котором персонаж участвует как часть команды, вне зависимости от того, играет ли персонаж ведущую роль или нет (см. **World of Darkness Rulebook**, с. 135).

- Он может потратить очко Реагента, чтобы получить бонус +2 к запасу дайсов на первый бросок продолжительного действия.

Преимущество Искуплённых: Искуплённый персонаж сохраняет преимущество бонуса +1 к запасу дайсов на работу в команде.

Евника

Реплика: *Я нужна ей. Я нужна ей, а она нужна мне. У тебя этого нет. И не будет.*

Биография: Евника создана быть прекрасной. И она знает это. Так было сказано в письме, которое «Мать» оставила ей. Евника не помнит Мать, но она знает две вещи. Первая – Мать просила Евнику никогда не искать её. Вторая – Мать оставила Евнике данные банковского счёта и банковскую карту, свидетельство о рождении и карту социального обеспечения. В первый день каждого месяца на счёт вносится значительная сумма. Кто бы Мать ни была, у неё хорошие связи, и она всё ещё присматривает за Евникой. Но материальная обеспеченность не помогла Евнике избавиться от одиночества, что привело к тому, что она старалась проводить как можно больше времени среди людей (нанимаясь на ряд офисных и секретарских должностей). Это также привело к тому, что Евнику едва не погибла. Если бы Осирианка по имени Тара К не спасла Евнику, она бы сейчас не была жива, и они бы не заключили договор, они бы не влюбились в друг друга, и... У Евники перехватывает дыхание, когда она говорит о Таре. Тара для неё всё.

А вот является ли Евника всем для Тары – это совсем другой вопрос. Иногда кажется, что Осирианка использует Евнику как своего рода добровольную рабыню. Евника единственная, кто готовит и убирает в большой, комфортной квартире, которую они снимают на деньги Евники. Евника выполняет все её поручения. Тара в эти дни в основном находится дома, изучая в Интернете вещи, о которых она не рассказывает Евнике. Конечно, Евника говорит Таре, что она любит её – но что Прометид может знать о любви?

Описание: Евника – одна из самых красивых женщин, которых можно встретить – длинноногая, узкобёдрая и широкоплечая, подобно модели. Большие глаза и полные, безупречно накрашенные губы выделяются на угловатом лице, обрамлённом стильно подстриженными короткими белокурыми волосами. Когда неподвижна, она производит впечатление спокойствия и изящества. Она носит модную, стильную одежду, обычно дизайнерские деловые костюмы и тому подобное.

Но когда другие видят её обезображенность, её красота становится искусственной и нечеловеческой. Спокойствие становится оцепенелостью, а эти полные красные губы выглядят так, словно они были нарисованы на лице. Её волосы блестят, как если бы они были сделаны из искусственного волокна. Она выглядит точь-в-точь как магазинный манекен.

Использование в истории: Евника производит впечатление хладнокровной, способной и практичной женщины, но на самом деле всё совсем не настолько блестяще. Она почти полностью зависит от Тары, чьих указаний она спрашивает при принятии практически каждого решения, даже самого незначительного. Обратной стороной является её огромная, отравляющая ревность. Тара её и только её, и больше никому не позволено быть с ней. Если Таре наскучит использование Евники, и она бросит или предаст её, Евнике понадобится некоторое время, чтобы понять, что произошло. Возможно, она обвинит других в том, «что случилось с Тарой», и выместит свой гнев на них. Возможно, если отношения с Тарой пойдут наперекосяк, Евника начнёт преследовать её, и даже возможно, что её одержимость перерастёт в насилие, направленное на бывшую возлюбленную.

Если Тары не будет рядом, чтобы говорить Евнике, что делать, из увлечённости Евники Тарой следует, что, как бы это всё не закончилось, ничего хорошего из этого точно не выйдет.

Также остаётся загадка Матери. Пока что Евника принимает без вопросов регулярно получаемые деньги, но что если она решит, что ей нужно узнать больше? И зачем Мать это делает? Ей что-то нужно от Евники?

Наследие: Галатея

Путь Очищения: Эс

Ментальные Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 2, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные Атрибуты: Внушительность 6, Манипулирование 1, Самообладание 3
Ментальные Навыки: Компьютер (Отчётность) 1, Ремесло (Стиль) 1, Расследование 1, Политика (Бизнес) 1
Физические Навыки: Атлетика 2, Вождение 3, Кража 1, Скрытность 1
Социальные Навыки: Эмпатия 1, Экспрессия 1, Запугивание 1, Убеждение 1, Коммуникабельность 3, Знание улиц 2, Обман (Бесстрастное лицо) 2
Преимущества: Логово (Размер 2, Безопасность 4), Ресурсы 4, Сногсшибательная внешность 4
Воля: 6
Человечность: 7
Добродетель: Человеколюбие
Порок: Зависть
Инициатива: 4
Защита: 2
Скорость: 9
Здоровье: 7
Азот: 2
Дарование: Пленительная внешность
Трансмутации: *Бенефиция* – Когда рук много, работа спорится (•), Рука помощи (•), Обмен Пирсом (••); *Корпореум* – Лёгкий бег (•), Автономный контроль (•); *Искажение* – Никаких следов (••); *Гипноз* – Неподвижный взгляд (•)
Пирс/ Пирс за раунд: 11/2

Странная история Тары К

Что не так с Тарой? Может, Евника и не отличается умом, но всё равно заслуживает большего, чем простое эксплуатирование. Причиной может быть один из следующих вариантов:

- *Когда-то Тара заботилась об Евнике, но она потеряла веру в Паломничество. Недавно Тара вступила в ряды Сторуких. Она переписывалась по электронной почте с другим Сентиманусом и собирается скоро привести своего нового друга, вместе с его другими друзьями, в их с Евникой квартиру. И они съедят Евнику живьём, и если никто их не остановит, Евника ничего с ними не сделает.*

- *Тара любит Евнику, но со временем её человечность угасла, и Тара больше не знает, как выразить свои чувства. И она не знает, как это исправить. Ей необходимо помочь, потому что скоро её раздражение собственной неспособностью найти общий язык прорвётся, что приведёт к насилию и трагедии.*

- *Таре безразлична Евника, но она нужна ей, по крайней мере до тех пор, пока Тара не найдёт кого-нибудь получше. Она смогла связаться с другой сворой Прометидов (труппой игроков) через Интернет, возможно, через доску объявлений или свой блог. Она пытается убедить их прийти и забрать её с собой. Тара не рассказывала им об Евнике. Что произойдёт, когда они о ней узнают?*

Аргентум: Путь Очищения Серебра (Тайн)

Мистики

Я знала, что мне нельзя рассказывать врачам всё, что я вижу. Теперь знала, по крайней мере. Когда они вначале привели меня сюда, думаю, я лепетала и кричала во весь голос о зубах у теней. Я слышала, что им пришлось меня успокоить, поместив в пустую комнату – наверное, одну из тех, что с мягкими стенами – и осветив её всю светом так, чтобы в ней не было ни единой тени. Они сказали, что в комнате я нашла место, где не отбрасывала тени, и сидела там, дрожа, пока не потеряла сознание от усталости.

На групповых встречах и в беседах с моим психологом я говорила, что не помню, что случилось. Я даже намекала, что могла употреблять какой-нибудь галлюциногенный наркотик или что-то в этом роде, но я не уверена, что они в это поверили.

Она была единственной, кому я могла всё рассказать. Она говорила, что эта старая государственная лечебница служит сумасшедшим домом уже больше 50 лет, и что она приходит сюда примерно каждые десять лет, чтобы поговорить с подобными мне людьми. Когда она впервые показалась в моём окне, я решила, что это был ангел.

Тогда мы поговорили, и благодаря ей мне немного полегчало. Я прекратила попытки сгрызть кожу на предплечье – она единственная знала, что я делала так из-за того, что в этом месте тени коснулись меня, отчего я чувствовала себя заражённой. Словно я начала гнить там, и временами я просто хотела заставить это чувство исчезнуть.

Я знаю, что она такое. По крайней мере, я знаю, что она не человек. Не совсем человек. Она выглядит как мы, но она не одна из нас. Она одна из них. Она монстр – она честно призналась в этом при нашей первой встрече, но она не рассказала мне, что она такое. Понимаю, можно подумать, что для меня было бы безумием иметь с ней какие-то дела. Примерно так я думала в наши первые несколько разговоров, но мне кажется, что она понимает меня.

И, в конце концов – если мир действительно наполнен монстрами, как она говорит, разве не будет полезным подружиться хотя бы с одним из них?

Большинство Путей Очищения концентрируется, в силу необходимости, на людях. Пытаются ли они стать похожими на людей, ненавидят ли они их, пытаются жить среди них или полностью их избегают – человечество очень многое определяет в сущности и действиях Созданных. Практики Аргентума не являются исключением, хотя их внимание немного смещено в сторону теней, окружающих человечество. Если других Прометидов считать биологами, то тогда Мистики будут экологами – они стремятся понять не сам предмет, а окружение их предмета.

Прометиды, сами являясь монстрами, часто встречаются других существ Мира Тьмы – существ, не являющихся людьми, но явно связанных с человечеством. Те, кто следуют Пути Очищения Аргентума, стремятся понять эту связь. Поэтому они ищут странные оккультные и сверхъестественные явления. Если некоторые Прометиды отчаянно игнорируют сверхъестественный мир, то Мистики всматриваются в тёмные места, надеясь, что бездна посмотрит на них.

В конце концов, для них это единственный способ поговорить с ней.

Общие сведения

Никто точно не знает, кто был первым практиком этого Пути Очищения. Но, в отличие от большинства других Путей, у практиков Пути Серебра есть несколько историй о тех, кто, возможно, основал их Путь Очищения. Преобладают две истории – о Безупречной Розе и о Ромис Тале.

Первая из этих историй рассказывает о Галатеиде, чья красота была столь потрясающей, что те, кто восхищались ей, звали её Безупречной Розой. Её считали одной из самых прекрасных женщин Греции, и её окружало множество страстных поклонников. Но одним летом число её поклонников стало уменьшаться, пока они практически все не исчезли. С удивлением она обнаружила, что они стали боготворить другую красавицу. Но

для Безупречной Розы это была не просто соперница – Галатея посмотрела зрением, недоступным людям, и обнаружила, что полуночная соблазнительница была вампиром.

Хотя Безупречную Розу вначале поглотила зависть, случилось и ещё кое-что – она испытала прозрение, зависть позволила ей понять, каково быть красивой всего лишь по человеческим меркам. Она внезапно поняла, что чувствовали другие женщины, когда смотрели на неё, и что должна была ощущать человеческая женщина, когда кто-то более привлекательный неожиданно заполучал внимание, которым одаривали её. Задумавшись о том, какие ещё озарения могут принести ей вампиры, она представилась и начала свою работу всей жизни по исследованию тайн и общества вампиров. Хотя никто точно не знает, что случилось с ней, некоторые говорят, что она существует и по сей день, являясь величайшим экспертом по вампирам среди Прометидов.

Но другие утверждают, что её история была более трагична, говоря, что она добилась Смертности. К сожалению, к этому моменту она была уже настолько известна в обществе вампиров, что они стали следить за ней, не понимая, что с ней произошло. Одни говорят, что её убили из страха перед её знаниями. Но другие говорят, что на неё напали, разорвали ей горло и дали Становление, обратив в один из ночных ужасов.

Эта часть истории служит предостережением последователям Аргентума: необходимо быть осмотрительным и осторожным в исследовании деталей сверхъестественного мира, поскольку он враждебен человечеству. Говорят, что Роза была обращена в вампира спустя лишь день после того, как воспользовалась Эльписом, и она до сих пор старается удержать те человечность и здравомыслие, которые были даны ей 24 часами смертной жизни.

Легенда же о Ромис Тале говорит, что первым из вставших на этот Путь был Улган, пытавшийся овладеть практиками буддийских монахов и зашедший в своих попытках настолько далеко, что даже присоединился к монастырю. Одни говорят, что он на тот момент следовал Ауруму, стремясь быть среди смертных. Другие говорят, что он хотел овладеть Купрумом, желая уединения монастырей Гималаев, или Меркурием, постигая мистические практики тибетских монахов.

Но, каким бы ни был его первоначальный путь, история утверждает, что там он открыл секреты Аргентума, благодаря странным духам, привлечённым практиками монахов его монастыря. Будучи коварными демонами, стремившимися увести монахов от их поиска просвещения, эти духи принесли праведникам безумие и упадок. Постепенно монахи уступали безумию – одни сидели, пытаясь медитировать так, как их учили, но могли только оставаться на одном месте, снова и снова протыкая свою плоть тонкими иглами. Другие стали свирепыми и кровожадными каннибалами, которые охотились по ночам в тёмных коридорах монастыря, оставляя после себя полусъеденные трупы.

Наконец, духи захватили разум Ромис Тала, и заставили проявить свою силу. Отторжение раскололо остававшийся хрупкий мир монастыря, и он сразился с духами, увёл их от священного места и затем убежал от него сам. Мистики считают, что он сформулировал первые заветы Аргентума, сидя в горах над монастырём.

У этой истории есть много других версий. В некоторых из них Ромис Тал встретил не духов, а оборотня, обитавшего в монастыре, ися теи пытался контролировать его ужасную тягу к убийству. В других версиях он встречался с древними богами, племенами йети, намеревавшимися терроризировать монастырь, или со скрытыми среди монахов кощунственными чародеями. Но все эти истории подчёркивают познания о человеческом состоянии, которые Ромис Тал извлёк из взаимодействия с этим монстрами.

У всех этих историй о происхождении есть один общий элемент. Обе истории в какой-то степени включают безумие протагониста. Безупречная Роза короткое время сходила с ума от зависти, а различные истории о Ромис Тале приписывают ему целую горсть различных видов сумасшествия. В человеческом обществе мистиков с давних пор связывают с безумием, и потому нет ничего удивительного в том, что последователи Аргентума стремятся понять это уникальное человеческое состояние – состояние,

которое, как заметили некоторые из Созданных этого Пути Очищения, является, возможно, самой распространённой реакцией людей на сверхъестественное.

Последователи

Стремящиеся идти по пути Аргентума Прометиды редки. Некоторые из тех, кто приходит к этому пути, поступают так из чувства безысходности – раз они так плохо вписываются в человеческое общество, то, возможно, им следует узнать больше о том, что значит быть сверхъестественным существом, чтобы стать частью, так сказать, «сверхъестественного общества»? Разумеется, тех, кто стремится стать Мистиками по этой причине, обычно постигает разочарование. Если люди наполнены страхом и ненавистью, то в существах, разделяющих тени с Прометидами, их вдвойне больше. Большинство существ Мира Тьмы быстро узнаёт, что подозрение – их наиглавнейший инструмент для выживания. К неузнаваемым существам относятся с ещё большим недоверием, чем к узнаваемым, которое необходимо, чтобы оставаться в живых, ведь есть существа, охотящиеся на других обитателей ночи ради еды или других, менее приятных целей. Таким образом, Мистику при взаимодействии с другими сверхъестественными существами придётся преодолеть немало подозрений, и при этом оставаться достаточно осмотрительным, чтобы не быть убитым.

Те, кто приходят к Аргентуму и остаются на этом пути, по-настоящему очарованы сверхъестественным. Большинство Созданных узнаёт о сверхъестественных сущностях постепенно, по крупице знаний за раз. Но те, кто по-настоящему погружаются в эти тайны, зачастую выныривают с любопытным заключением: почти у каждой разновидности значимых сверхъестественных феноменов есть какая-либо связь с человечеством.

Что говорит о людях то, что некоторые из них становятся оборотнями? Чему могут вампиры – которые когда-то сами были людьми – научить Созданного о бытии человеком? Что есть в людях такого, что иногда позволяет им разрушить привычные стены восприятия и понимания, даруя им магию? Призраки также являются своего рода комментарием к природе человечества и его стремлениям и желаниям, но вот каким именно? Любое из этих направлений исследований может привести к пониманию Великой Работы, и Мистики Пути Очищения Аргентума хотят быть теми, кто проводит эти исследования.

На более приземлённом уровне, Мистики обычно проявляют интерес к безумию. Некоторые, возможно, сами безумны – более того, Прометиды других Путей Очищения обычно считают стремление Мистиков к общению и пониманию других кошмаров Мира Тьмы своего рода сумасшествием.

Из Наследий к следованию Аргентуму тяготеют Улганы, и не без основания: они способны воспринимать ту сторону реальности, которая недоступна для чувств остальных, что делает их знакомыми с тем, как сверхъестественное влияет на обычный мир. Галатеидов и Осирианцев среди Мистиков немного, но самыми редкими сторонниками Пути Очищения Серебра являются Таммуз и Франкенштейны. Таммуз зачастую боится сверхъестественных существ, у многих из которых есть оккультные способы сковывания воли Големов – и в особенности у магов. Франкенштейны же наоборот, слишком часто реагируют гневом или вызывают его в окружающих, что делает длительную близость с другими монстрами опасной игрой.

В своре у Мистиков обычно больше всего знаний о различных типах сверхъестественных существ, на которых группа может натолкнуться – или которым она может досадить. Она также стараются собрать как можно больше информации о местном сверхъестественном мире, чтобы держать своих товарищей по своре в курсе того, каких мест избегать и кого (или чего) остерегаться. Но, возможно, более важно то, что Мистики часто весьма компетентны, когда дело доходит до обнаружения признаков влияния других сверхъестественных существ или явлений. Также в связи с их интересом к человеческому

душевному здоровью, Мистики довольно хорошо осведомлены о психологическом состоянии своих товарищей по своре.

Кроссоверное безумие

Очевидно, что использование этого Пути Очищения целесообразно только в тех хрониках, которые включают других сверхъестественных существ. Если Рассказчик не хочет погружаться в странные секреты и общественные нравы остальной части Мира Тьмы, он вполне вправе попросить игрока выбрать другой Путь Очищения.

Но Аргентум прекрасный Путь Очищения для персонажей-Прометидов, появляющихся в других играх по Миру Тьмы. Мистики крайне заинтересованы в целях и жизнях других существ сверхъестественного мира, в котором они обитают. Прометид с этим Путём Очищения становится прекрасным дополнением к котерии вампиров, стае оборотней или кабалу магов. Более подробно эта тема рассмотрена в Третьей Главе.

Следует заметить, что Рассказчик может включать сверхъестественных существ и без доступа к другим книгам. Вампира, оборотня или мага довольно легко создать без использования Вампира: Реквием, Оборотня: Отверженный или Маг: Пробуждение. Рассказчику лишь нужно создать персонажа обычным образом, выбрать набор Трансмутаций Прометидов для использования в качестве традиционных для нужной разновидности существ сил, и описать их в соответствующих существу терминах. Игрокам всё равно не следует участвовать в происходящей за экраном Рассказчика механике – этих сверхъестественных существ следует описывать повествовательно, используя ту механику, которая будет удобнее всего.

Философия

В алхимии серебро связывают с Луной. Поэтому серебро означает тайну и безумие: для оккультистов серебро связано с вещами, существующими за пределами обычного безопасного мира. Солнце символизирует дневное время и обычное, повседневное человеческое существование, а в тенях, отбрасываемых серебристой луной, скрываются странные существа. Ночью существуют вещи, о чьей возможности было бы безумием задумываться днём. Можно даже сказать, что тусклый свет луны придаёт безумным невозможностям форму и делает их реальными.

Практики Аргентума заметили, что сверхъестественное и безумие тесно связаны. В частности, встреча со сверхъестественным для смертных почти всегда приводит к безумию. По этой причине Мистики также изучают человеческое сумасшествие. Но они это делают не из-за какой-то присущей безумцам пронизательности. Хотя кое-кто из Мистиков верит, что безумие может стать ключом к пониманию работы Божественного Огня – тем более, если вспомнить тот факт, что большинство известных демиургов было, похоже, охвачено какой-либо манией или депрессией – большая часть сторонников этого Пути знает, что это человеческий страх перед безумием заставляет людей приравнивать бессвязные бормотания безумцев мудрости.

Спокойнее верить, что близкий человек извергает некое откровение, лежащее за пределами понимания обычного человека, чем принять, что он потерял способность к функционированию в реальности, став несчастным узником собственного разума. Но это не значит, что точка зрения безумца бесполезна – она просто не является каким-то ключом к мистическому озарению. Осознавая то, как сумасшедшие воспринимают мир, Мистики могут кое-что узнать о человеческом понимании и восприятии мира. Если всё является вопросом восприятия, почему человечество не устраивают некоторые углы восприятия реальности? Что это говорит о человеческом состоянии?

Несмотря на все возможные озарения о Великой Работе, практикующие Аргентум должны соблюдать осторожность. Можно легко отвлечься от поиска человечности, когда

окружаешь себя другими отклонениями. Соблазнительно погрузиться в политику и мистерию сверхъестественных существ, отвергнув скучное и обыденное человечество.

Поэтому многие приверженцы Аргентума разыскивают своры, которые помогут Мистикам оставаться целеустремлёнными и не уходить со своего пути – Луну часто связывают со сумасбродными прихотями, и Мистики знают об этом. В свою очередь, развиваемое последователями этого Пути Очищения понимание других сверхъестественных сущностей (дополняемое иногда связями среди других теневых сообществ) делает их крайне ценными для других Прометидов.

Тайна раскрывается в Тени, так же как и Свет

Мистики считают, что для понимания человеческого состояния требуется изучение не только самих людей, но и окружающих человечество существ. В конце концов, на жизнь популяции влияет каждый хищник, и, хотя не все сверхъестественные существа враждебны людям – но, что интересно, от людей научились скрываться все сверхъестественные существа, что само по себе является ценным откровением о людях – эти существа довольно тесно сосуществуют с людьми.

Таким образом, Галатеид посещает одно из излюбленных мест кормёжки местных вампиров чтобы понаблюдать не только за вампирами, но и за смертными рядом с вампирами – за тем, как смертные подсознательно реагируют на присутствие хищников среди них. Иногда он следует за некоторыми из тех, кто тесно взаимодействует с вампирами, до дома, наблюдает за их поведением в повседневной жизни, сравнивает его с тем, как они себя ведут рядом с нежитью, надеясь получить какое-либо понимание изменений, вызываемых вампирами в людях, которыми они питаются.

Аналогичным образом рассмотрим Улгана, являющегося чем-то вроде охотника на приведений. Хотя он довольно много путешествует, он старается находить и посещать населённые призраками области в своём новом местонахождении. Он изучает их историю и выясняет, какая трагедия привела к появлению призрака, надеясь проникнуть в сущность человеческого состояния, найдя ответ на вопрос – что может повлиять на смертных так сильно, что они задерживаются здесь даже после смерти?

Просветление в безумии

Иногда сумасшедшие видят или понимают вещи, недоступные другим. Но иногда сумасшедшим делает видение или понимание таких вещей. Что происходит раньше? Для Мистиков откровения о человеческой природе, которые может предложить безумие, являются просто ещё одним теневым ключом к пониманию собственной Великой Работы Мистика. Существо характеризуется как тем, чего оно боится, так и тем, что оно принимает, и то, как человечество реагирует на своих психически больных представителей, кое-что сообщает о его чертах. Когда-то безумцы считались затронутыми сверхъестественными силами. Так, некоторые племена считали своих безумцев волшебниками или своего рода мистиками. Но сейчас, когда сверхъестественному нет места в нашем мире, сумасшедших по возможности лечат или – в случае неудавшегося лечения – запирают и забывают.

Идея лечения безумия вызывает сильный интерес у Мистиков. В последнее столетие они видели быстрое развитие лечения сумасшествия. Когда-то целью психиатрических лечебниц было просто сдерживание сумасшедших, а попытки их исцеления больше напоминали пытки, чем лечение. С тех пор человеческое понимание психики и влияния на неё химических веществ прошло долгий путь к настоящему исцелению.

Но Мистики отмечают, что возможно ещё важнее то, что, став менее суеверными, люди, похоже, стали более расположены к непосредственному взаимодействию с безумием. Если раньше сумасшествие было источником ужасного стыда и страха, сегодня кажется, что люди носят свои ярлыки психических расстройств с какой-то гордостью.

Всё же Мистиков больше всего интересует не химический дисбаланс или вызванные насилием травмы, а безумие, вызванное встречей со сверхъестественным. Что говорит о человеческом разуме тот факт, что её осознание ведёт к такой недееспособности?

Практики и операции

У Мистиков довольно многообразная повседневная жизнь. Прометид на Пути Аргентума, интересующийся вампирами, может жить по вампирскому графику, бодрствуя всю ночь и проводя день во сне. Аналогично, интересующийся магами Прометид может разыскивать духовно значимые места и собрания оккультных сообществ, надеясь найти там тех, кто проявит признаки истинной силы.

Большинство Мистиков изучает Трансмутацию Сенсориума «Восприятие ауры» вскоре после принятия этого Пути Очищения. Хотя искатель сверхъестественного едва ли может полагаться только на этот инструмент в своих поисках монстров, полезность этой Трансмутации вне всякого сравнения.

Обычно у Мистиков есть область специализации, в которой они сосредотачивают свои усилия: вампиры, оборотни, призраки, маги, духи или другие существа. Крайне опасно просто разыскивать этих существ – большинство созданий ночи научилось опасаться тех, кто не из их рода, но способен идентифицировать их, и нечего даже говорить о тех, кто активно их ищет.

В связи с этим Мистики не всегда охотники. Им приходится быть осторожными, поскольку не один их собрат заканчивал, повиснув на конце паутины другого сверхъестественного существа. Особенно известна готовность вампиров и магов к использованию окружающих, а у Созданных есть множество преимуществ, которые сверхъестественное существо могло бы использовать для себя.

Во взаимодействии с другими существами Мистики руководствуются здравым смыслом: если существо кажется напуганным или слишком дружелюбным, то, вероятно, лучше оставить его в покое. А вот те, кто проявляют умеренное любопытство, как раз и являются целью для ищущих союзников приверженцев Пути Очищения Аргентума.

Прометиды, практикующие этот Путь Очищения, неизбежно приходят к изучению безумия. Практически каждая разновидность сверхъестественных существ либо вызывает безумие, либо способствует его возникновению у смертных, что, как ни странно, обнадеживает Мистиков – это означает, что они не единственные, кто сводит смертных с ума. Служащие вампирам смертные зачастую довольно сильно деградируют, а некоторые из них балансируют на самой грани безумия. Простой взгляд на оборотня в звериной форме вызывает у людей жуткую панику или ступор, а некоторых смертных продолжают преследовать их переживания от встречи с волчьим существом.

Некоторые из тех, кто столкнулся с магией колдунов, описывают странные, бессвязные впечатления, но большинство, похоже, замыкается в настолько сильном отрицании, что их воспоминания полностью переписываются – аналогично тому, как это происходит со встретившими Пандорианцев вне их спящих форм. Тех, кто рассказывает о преследованиях призраком или проявлениях других сверхъестественных существ, часто считают бредящими, и в некоторых случаях эти встречи действительно сводили встретивших призрака с ума.

Если у Мистика возникают сложности с нахождением других сверхъестественных существ, они зачастую обращают взгляд к государственным психиатрическим лечебницам и психиатрическим изоляторам. К ним относительно легко получить доступ, либо устроившись ночным сторожем или кем-то подобным, либо просто прокравшись внутрь. Не один Мистик заработал себе репутацию «таинственного друга» для кого-нибудь из запертых в психбольнице, нащёптывая через вентиляционные трубы или окна. Иногда Мистикам удаётся понять человеческое состояние через безумие. В других же случаях они слышат истории о странных меняющих форму монстрах, ведьмах, накладывающих проклятия на рассердивших их, или кровососущих демонах – истории, дающие Мистикам подсказки к поискам.

Архивы лечебницы также очень полезны при поиске подходящих пациентов для разговора – большинство файлов пациентов содержит записи долгих терапевтических сессий, включающих обнажённые и записанные врачом глубочайшие секреты пациентов.

Специалисты по сверхъестественному

Мало кто среди созданных знает столько же о сверхъестественном, сколько знают Мистики. Выбираемые ими «области исследований» могут широко различаться. Некоторые учёные Пути Аргентума решают изучать одну разновидность существ или явлений – вампиров, аномальные явления, призраков или случаи одержимости. Другие Мистики – в особенности те, кто временно обосновываются на одном месте – могут попытаться стать экспертами по сверхъестественным явлениям их района, определяя места, в которых можно найти вампиров и ведьм, исследуя места с привидениями и тому подобное. Этим Мистикам также, скорее всего, будет известна сверхъестественная история района.

Мистики направляют свой интерес различными способами. Некоторые увлекаются псевдонаукой и другими аналогичными ловушками парапсихологов, тогда как другие подходят к сверхъестественному миру с жёстких научных позиций и интересуются психологией вампиров, биологией оборотней и физикой, стоящей за использованием магии. Другие используют более академический подход, роаясь в старых книгах и рукописных журналах тех, кто уже возможно встречался со сверхъестественным в прошлом. Кое-кто из Мистиков даже решает изучать сверхъестественный мир через погружение в него, изучая Трансмутации Спиритуса, позволяющие Мистику бродить среди предметов своего интереса и изучать их вблизи, а возможно даже и найти кого-то, готового напрямую ответить на некоторые вопросы.

Важно отметить, что, хотя многие Мистики погружаются в различные мелочи и увлекательную информацию, окружающие существ скрытого мира, их Путь Очищения учит, что в такой информации значимо лишь то, как она отражает влияние сверхъестественных существ на людей вокруг. Таким образом, изыскания последователей Аргентума обычно фокусируются на том, каковы взаимоотношения у сверхъестественного существа с людьми вокруг, как на него реагируют чужаки, и каковы общие последствия его охоты или другого хищничества на местном человеческом населении. Мистики также очарованы уловками, которые используют сверхъестественные существа, и сказками или явными выдумками, которые используют люди для объяснения того, чего они не могут объяснить – и которые культивируют сверхъестественные существа.

Посещения психбольниц

Для Мистиков, существуют секреты, которые можно раскрыть в безумии. Иногда безумцы просто неуравновешенны и сломлены, являясь жертвами биохимических проблем или ужасных психологических травм. Но некоторые безумцы доведены до этого состояния видением вещей, которых они не способны понять. Иногда названные «безумными» на самом деле не являются таковыми – они просто видели вещи, в возможность которых никто не верит, и они оказались одними из немногих людей, кто не стал притворяться таким же неверующим. Мистики посещают места, в которые забирают сумасшедших, раскрывая их секреты и по возможности успокаивая их: для Созданных Аргентума не редкость заводить себе друзей в местных психиатрических изоляторах, и иногда проносить им перекусы и другие отвлечения от их жизни.

Этот Путь Очищения говорит о безумии предельно ясно: оно полезно лишь как критерий оценки всего разнообразия человеческого душевного здоровья. В безумии не заложено какое-то особое понимание. Безумие пугает тех, кто не безумен, изнуляет тех, кто сам безумен, и заслуживает больше жалости, чем интереса. Единственный случай, когда это не так – когда каким-то образом вовлечено сверхъестественное. Созданных Пути Аргентума интересуют душевнобольные, чья болезнь каким-либо образом связана со сверхъестественным, хотя весьма непросто определить, какие больные в лечебнице из-за естественных причин, а какие пережили своего рода оккультный ужас.

Трансмутации

Сенсориум, Спиритус

Навыки

Мистики обычно погружаются во всевозможные знания, предоставляемые Окультизмом и Образованием, разыскивая тайную информацию, просочившуюся в человеческие знания об оккультном, а также дополняют их знаниями по Медицине, обычно фокусируясь на сумасшествии. Мистики зачастую объединяют эти знания с Расследованием, что позволяет им полагаться на более непосредственные методы сбора информации. Но ещё чаще Мистикам требуются способы защитить себя, и они больше всего предпочитают Холодное оружие, так как кулаки и пистолеты слишком часто оказываются малополезными против сверхъестественных угроз. Многие Прометиды Аргентума фокусируются на таких навыках, как Атлетика и Скрытность, чтобы удачно сбегать и преследовать интересующих существ. Наконец, некоторые Мистики дополняют свои навыки кое-какими знаниями по Убеждению, чтобы выбалтывать себе спасение от кровопролития.

Стереотипы

Аурум: *Вы слишком многое теряете, фиксируя свой взгляд на одних только людях. В мире ведь есть ещё столько других.*

Купрум: *Если бы компании из самого себя было достаточно для просветления, вы бы уже были людьми. Вылезайте и сделайте уже что-нибудь.*

Феррум: *Сильный телом может многого достичь – просто взгляните на некоторых из других существ. Но из тех, кого я встречал, вы единственные, кто считает, что сможет найти в этом просвещение.*

Меркурий: *Почему важны только наши силы? В мире есть не одни только Созданные, а Божественный Огонь – это просто одно пламя среди многих.*

Станнум: *Да, именно это нам и нужно. Ещё больше насилия и мести – этот круговорот определяет существование множества чудовищ. Разве не утомительно быть настолько поглощённым собой?*

Сентимани: *О, в мире полно монстров. Почему ты вообще решил стать одним из них, когда у тебя есть другая альтернатива?*

Вехи Мистиков

Прометид, практикующий Аргентум, стремится понять человечество через постижение существ, обитающих в тенях вокруг него, незаметно для людей влияющих на развитие человечества. У практика Аргентума могут быть следующие вехи:

- Встреча с определённым типом сверхъестественных существ.
- Мирно поговорить с определённым типом сверхъестественных существ.
- Свести кого-то с ума, раскрыв его собственную сверхъестественную природу.
- Обнаружить, что безумец стал таким из-за взаимодействия со сверхъестественным миром.
- Пережить нападение сверхъестественного существа.
- Помочь освободиться или исцелиться кому-то, кто на самом деле не сумасшедший, а просто столкнулся со сверхъестественным.
- Раскрыть участие сверхъестественных существ или явлений в жизни людей и понять, как это участие влияет на смертных.
- Помочь смертному узнать о существовании и влиянии сверхъестественного.
- Получить отклонение.
- Стать жертвой сил определённого типа сверхъестественных существ.

Атаноры

Мистики понимают процесс создания Атаноров как очищение своего собственного сверхъестественного бытия. В результате многие Мистики увлечены Атанорами, и иногда стремятся расспросить тех, кто создаёт их. Любой Атанор, который помогает работе Мистиков со сверхъестественным, считается вполне стоящим использования.

Ворон – Психопомп (Улган)

Во многих самобытных, анимистических традициях различных культур мира вороны связаны со смертью. Но ворон изображается скорее не предвестником смерти, а лиминальным существом – сущностью, которая находится на границе между жизнью и смертью. В некоторых культурах ворон служит психопомпом, ведущим души умерших к их последнему воздаянию. Прометиды, создающие Атанор Ворона, часто взаимодействуют с призраками (обычно приобретая Дарование Эфемерной Плоти, если они не обладают им с самого начала) и живо интересуются человеческой смертью.

Сопряжённые характеристики: Манипулирование, Оккультизм

Преимущество Прометидов: Игрок может потратить очко Реагента персонажа, чтобы моментально узнать о направлении и расстоянии до ближайшего места с привидениями или призрака. Кроме того, за счёт очка Реагента, он может дать любому призраку объём Эссенции, равный его Азоту, вызвав в себе алхимическую реакцию, производящую значительный объём энергии для призрака.

Преимущество Искуплённых: Искуплённый получает Преимущество Потустороннее чувство, настроенное на призраков и населённые призраками места.

Старая Вдова Мэгги

Реплика: *О, бедняжка. Убита в свою первую брачную ночь. Однако можешь ли ты рассказать, почему он это сделал? Он говорил об этом? Что держит тебя здесь? Горе? Гнев? Позволь Мэгги помочь, милая. Я просто хочу помочь.*

Биография: Старая Вдова Мэгги существует уже довольно долго. Свои первые годы, пришедшиеся на последнее десятилетие 1800-ых, она потратила на выяснение того, кто использовал её тело до того, как оно стало её. Оказалось, что её тело принадлежало вдове, влюбившейся в старого пьяницу-индейца. Этот мужчина поначалу переехал к ней, чтобы помогать в работе по дому, а закончилось тем, что он оказался в одной с ней постели. Со временем Опустошение этого Растерзанного превратило окружающую местность в кошмар, но вдова продолжала любить его. Чего нельзя было, к сожалению, сказать о соседях, которые его убили, а её избили практически до смерти. Когда он ожил, чувство вины полностью сокрушило его. Так что он помог ей дойти до конца и затем провёл над ней ритуалы, необходимые для создания нового Улгана.

После выяснения этих сведений она некоторое время бесцельно бродила, избегая большинства людей. Но ей нравились разговоры, так что она просто странствовала от кладбища к кладбищу, разыскивая задержавшихся здесь призраков. Хотя с большинством их практически не о чем было поговорить – призраки ужасно сосредоточенные существа – зачастую они были готовы рассказать о своих жизнях. Мэгги очень многое узнала от них о том, каково быть человеком. Похоже, что они помнили только свои самые важные события жизни – свои влюблённости и победы, ненависть и поражения.

Первый раз, когда она завершила веку, был для неё словно подарок с неба. Она помогла призраку молодого солдата, погибшего во Второй Мировой, доставив предсмертные слова его возлюбленной. Мэгги казалось, что её сердце разорвётся при виде слёз девушки, но при этом подлинные эмоции и ...человечность участия в их горе перегнали нечто в пылающей массе, считавшейся её душой, очищая до чистой Витриоли.

После этого Мэгги нашла Путь Очищения Аргентума, и сейчас она, вероятно, является одним из старейших существующих практиков Пути Серебра. Она получает

огромное удовольствие от чудесных историй о жизнях призраков и помощи им, если такая возможна. Старая Вдова Мэгги скитается уже долгое время, хотя она отправляется в пустоши примерно каждые 20 лет. Она только недавно вернулась из долгого пребывания в пустынях Аризоны, где, по её утверждениям, она разговаривала с духом-вороном. Он не раз подшучивал над ней, как духи-вороны обычно делают, но он также признал её одной из своего рода за её роль в помощи множеству душ.

Описание: Старая Вдова Мэгги носит любой доступный ей официальный траурный наряд. Оказалось, что одинокую женщину, стоящую на кладбище, люди реже беспокоят, если она одета для траура, так что, когда её старая одежда начинает изнашиваться и рваться, она находит магазин подержанных вещей или вещей, доставшихся по наследству, и приобретает новую одежду для вдовьего траура. Она всегда носит длинные чёрные перчатки и широкополую шляпу с траурной вуалью. Её глаза измазаны чёрной краской для век, а её потрескавшиеся губы слишком ярко окрашены.

Когда видна обезображенность Мэгги, омерзительный туман сочится из её пустых глазниц, и рядом с ней можно услышать слабые стенания. Её кожа ужасно бледнеет и становится желтовато-белой.

Использование в истории: Мэгги наслаждается обществом призраков и связанных со смертью духов (таких как духи воронов, духи тисовых деревьев и духи горя, траура и воспоминаний). Она заядлый собиратель историй жизни призраков, и у неё есть толстая книга в кожаном переплёте, на тонкие страницы которой она с помощью притираний углём скопировала несколько сотен надгробий, а поля покрыла мелкими заметками и рисунками, которые она использует как мнемонический приём для запоминания историй. Она довольно терпимо относится к молодым Прометидам, и ей нравится учить их Пути Очищения Аргентума. Она чувствует, что, возможно, находится на грани своего Нового Рассвета, и немного боится его. Хотя она жаждет смертности так же отчаянно, как и любой Прометид, она знает о том, как много жизней закончилось с печалью и сожалением, и, возможно, слишком боится того, что это произойдёт и с ней.

Наследие: Улган

Путь Очищения: Аргентум

Атанор: Ворон

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 2, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 4, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование (История) 2, Ремесло 3, Расследование 3, Медицина 1, Окультизм (Призраки) 4

Физические Навыки: Рукопашный бой 2, Кража (Гробницы) 2, Скрытность 4, Выживание 2, Холодное оружие 2

Социальные Навыки: Эмпатия 3, Экспрессия 2, Убеждение 3, Обман 4

Преимущества: Чувство опасности, Эльпис 3, Языки (Испанский, Лакота, Китайский, Русский), Репутация 2, Остаточные воспоминания (Выживание, Запугивание) 2, Ресурсы 2

Воля: 6

Человечность: 8

Добродетель: Вера

Порок: Зависть

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 5

Здоровье: 9

Азот: 6

Дарование: Эфемерная плоть

Трансмутации: *Корпореум* – Автономный контроль (•), Регенерация (••);
Искажение – Никаких следов (••); *Смятение* – Козёл отпущения (•), Безымянный ужас (••••); *Сенсориум* – Нюх ищейки (•), Чувствительные уши (•), Глаз переводчика (•), Восприятие ауры (••), Ночное зрение (••), Утончённые чувства (••••), Экстрасенсорное восприятие (•••••); *Спиритус* – Эссенция солнечного света (•), Эссенция крапивы (••), Загрязнённый Азот (•), Вливание Эфемеры (••••), Отрава Эфемеры (••), Щит из крапивы (•••), Ограждение из крапивы (••••), Сумеречный вызов (•••••); *Вулкан* – Чувство Флюкса (•), Чувство Пироса (•)

Пирос/ Пирос за раунд: 15/6

Кобалус: Путь Очищения Кобальта (Несовершенства) Катары

Двумя этажами ниже медленно ездили туда-сюда машины. Время от времени одна из них останавливалась, окно машины опускалось, и иногда одна из женщин на тротуаре садилась в неё и исчезала из виду, а на её место вставала другая. Это напоминало заводской конвейер, которой я видела давным-давно. Движущимися частями и смазками здесь были плоть и телесные выделения, а топливом человеческая потребность.

Удобно устроившись на своём подоконнике, я сидела, увлечённая движениями женщины, тем, как она использовала свой рот, ни разу не обращая при этом внимания на мужчину, жёлтые обои или что-то ещё. Мужчина закончил; женщина выплюнула что-то в бумажную салфетку, которую она положила заранее у ножки кровати.

Мужчина оделся. Он протянул женщине пару банкнот. Женщина – она всё ещё стояла обнажённая, обхватив себя руками – посмотрела на деньги невидящим взглядом. Но всё равно взяла их. Я вытянула шею, прижавшись лицом прямо к стеклу. Сколько он ей отдал?

Мужчина мельком взглянул в окно и увидел меня. Его глаза расширились, и он проговорил что-то односложное, а затем он ушёл. Но он оставил свой пиджак. Женщина проводила его глазами, посмотрела в окно и увидела меня. Я наклонила голову набок, очарованная тем, как она обернула простынь вокруг себя, как будто это что-то значило. Женщина, ни разу не отводя своих глаз от моих, надела свои трусики и лифчик, накинула на себя платье, подобрала туфли и пальто. Затем она залезла в пиджак того мужчины и вытащила его кошелек. После чего пятясь отступила к двери и ушла.

Я сидела на подоконнике ещё какое-то время и гадала о том, что я только что увидела в её глазах.

У каждого Промтеида в какой-то момент появляется ощущение, что с Великой Работой что-то не так. Это едва заметная духовная немочь, похожая на тошноту, ощущаемую в комнате с утечкой газа незадолго до того, как почувствуешь запах газа. Иногда это происходит, когда проваливается использование Трансмутации. Возникает чувство, что что-то мешается – какой-то побочный продукт, примесь, которая не даёт реакции происходить.

Прометиды, следующие Пути Очищения Кобальта, признают, что примеси в Великой Работе являются неизбежной частью процесса. Мука и Отторжение – это побочные продукты Паломничества. Их необходимо пережить. Так называемые Катары понимают, что примеси и недостатки нужно вывести на чистую воду и проработать, чтобы преодолеть их. Нужно согрешить, чтобы спастись.

Подобное занимает время. Нельзя превратить свинец в золото без кучи работы. Если завершать Великую Работу, то завершать её надо как следует, и, по мнению Катаров, этого можно достичь, только почувствовав недостатки состояния Прометидов и преодолев их.

Катары не пасуют перед такими вещами. Они признают, что, возможно, было бы лучше, если бы они не страдали от Муки, не создавали Опустошение, не вызывали Отторжения и не проваливались в использовании Трансмутаций. Но они делают всё это, и не прекратят делать до тех пор, пока не будут знать своего врага. Попутно они пытаются постичь человеческие дефекты. Хрупкость человечества является частью его ценности и красоты.

Общие сведения

Алхимики со временем заметили, что в их операциях присутствуют примеси. По наблюдениям Парацельса, одним из самых распространённых побочных продуктов были синие отложения в руде вещества, которого не должно было быть там, ухудшающие

качество таких полезных руд, как медная и никелевая. Алхимики представляли это влиянием гоблинов – фольклорных «кобольдов», согласно легендам живших в рудниках и превращавших хорошую руду в шлак. Поэтому, когда химик 18 столетия открыл элемент, вызывавший все эти проблемы, он дал ему имя «кобальт», что на латинский переводится как «Кобалус».

В последующие 100 лет несколько Прометидов отразили это недавнее добавление в каноны алхимии в Пути Несовершенства – работе, направленной на выявление и удаление примесей и недостатков, мешающих ходу Великой Работы. Катары во многом действуют как учёные, что, вероятно, подходит Пути Очищения, который появился в конце эпохи алхимии и на рассвете эпохи химии. Они исследуют воздействие своего Азота на самих себя, на других и на окружающую среду. Они наблюдают за тем, как люди реагируют на их собственные трудности и на проблемы, которые несовершенные существа со свободой воли и стремлениями навлекают друг на друга.

Кобалус никогда не был широко распространен, даже среди таких редких существ, как Созданные. Это сложный Путь для следования. Его редкие практики идут по тонкой грани между устойчивостью и хаосом, безумием и контролем. Катары уверяют, что, для того чтобы понять и победить Муку, необходимо пережить её. Последователи Кобалуса принимают и контраст и баланс. В 21 веке баланс по большей части вышел из моды. Не практикуемый ни одним Прометидом, Кобалус вымер за последние десятилетия. Но время от времени какой-нибудь Прометид открывает для себя этот Путь Очищения и перестраивает себя по его образу.

Катары помещают себя в ситуации, которые избегают другие Прометиды. К примеру, практикующий Кобальт Прометид может долгие годы жить в густонаселённом центре города, спустя много времени после того, как подъём Отторжения и расширение Опустошения сделают его место жительства крайне опасным. Сильнейшее любопытство побуждает Катара понять последствия его присутствия и его действий. Ему необходимо *знать*.

Первого практика Кобалуса ходящие о нём истории называют Синим Стажем, и он десятилетиями жил в канализации под многоквартирным домом в Лаймхаусае. Он наблюдал за проститутками, преступниками и просто людьми, на многие годы пойманными в ловушку нищеты. Наблюдая за их приходом и уходом через дыры и трещины в здании, Синий Страж составлял обширные заметки обо всём, что видел, и о том, какое влияние оказывало его присутствие. Он записывал свои спасения, в которых ему чудом удавалось избегать гибели, описывал, то, как крысы оставляли его подземный дом, то, как местность над ним становилась известно как часто навещаемое грозами место. Больше всего он наблюдал за тем, как жили люди в этом доме, тем, как иногда нищета, в которой они жили, превращала их в чудовищ. И он также наблюдал за теми, кто преодолевал всё это. Их он любил больше всего.

Однажды, где-то посередине 19 столетия, в дом ударила молния, привлечённая Опустошением Синего Стража. Дом сгорел. Большинство людей, находившихся внутри, погибло в огне.

Два Прометида, знавшие Синего Стража, после этого больше его не видели. Его логово было пустым. Один из знавших его Прометидов заявлял, что он умер. Другой считал, что молнию привлёк момент его Искупления.

Но стоило ли Искупление Синего Стража произошедшего? Рассказчики его истории оставляют этот вопрос открытым, но отмечают, что урок её таков: любопытство может привести к результатам, но оно также может привести к разрушениям. Зачастую любопытство приводит и к тому, и к другому одновременно.

Последователи

Последователем Кобалуса скорее всего является Прометид, чья уверенность перенесла удар. Оказавшись под давлением, твёрдые убеждения иногда остаются

невредимыми, но ломаются или прогибаются они с той же частотой. Например, Прометид с сильной религиозной верой встречает квашмалима. Он определяет его как ангела, но тем самым он преступает через всё, что, по его мнению, он знал о Боге, который, как он прежде верил, защищает его. Он начинает сомневаться. Начинает изучать другие точки зрения. Он принимает неоднозначность. Он начинает практиковать Кобалус.

Или возьмём пример другого Прометида, являющегося, возможно, последователем Меркурия, который достиг конца своего Паломничества, но затем провалился в становлении человеком. Что же пошло не так? Он прошёл все свои вехи. Он завершил каждую алхимическую операцию. Он должен был выйти за границы своего состояния. Но этого не произошло. Должно быть, в процессе есть изъян. Должна быть некая примесь, от которой ему до сих пор не удалось очистить себя во время Паломничества. Он становится одержим нахождением этого изъяна. Он становится Катаром.

Хладнокровным, флегматичным Осирианцам легко даётся наблюдение – как за собой, так и за другими. Во время Муки они становятся отдалёнными и бесчувственными, заключёнными в собственном теле беспристрастными наблюдателями. Кобалус легко даётся им. Франкенштейны – ведущие своё происхождение от ошибки, обладающие телами, являющимися мешаниной фрагментов и дефектов – могут счесть неотступное следование Кобалусу важным шагом на пути к пониманию того, чем они являются, и усовершенствованию и отбрасыванию этого.

Если Улган или Галатеид вполне могут в любое время начать практиковать Кобалус, то у Таммуз на это меньше шансов. Таммуз – чьё стремление к свободе является определяющим в их существовании – сложно понять практику Пути Очищения, сосредоточенного на откладывании Искупления и изучении состояния Прометида.

У кобальта есть радиоактивная составляющая. Влияние кобальта-60 далеко не ограничивается одним только изменением цвета. Ходят истории о Прометиде, разбившем Путь Очищения Несовершенства в Путь Очищения Болезни. Если Ядерный Прометид на самом деле существует, то он (или она) может практиковать Кобальт, но можно только догадываться, к чему это может привести.

Философия

Синяя примесь веками досаждала химикам и алхимикам. Когда Георг Брандт выделил кобальт в качестве её источника, он искупил её. Без ведома самих ремесленников, он был настоящим источником ярко-синего цвета, в который стеклоделы и керамики тысячелетиями любили окрашивать свои изделия. Кобальт стал популярным красителем среди художников. В более поздние годы изотоп этого металла нашёл своё применение в медицине.

Искупление того, что когда-то было раздражающей примесью, лежит в основе практики Кобалуса. Таков Урок Кобальта: со временем своё применение находится для большинства вещей. Примеси можно, благодаря усилиям, исследованиям и терпению, выделить и либо уничтожить, либо воспользоваться ими.

Но сначала их нужно исследовать.

Наблюдение превыше всего

Как Созданный сможет по-настоящему узнать, каково стать человеком, если Прометид не будет тратить достаточно времени на наблюдение за обычными людьми? Как вообще Прометид сможет стать человеком, если он не пережил всё, что может предложить Паломничество? Катары считают экспериментирование и наблюдение крайне важными для преуспевания в любых научных или алхимических начинаниях, и применяют эту аксиому к Паломничеству.

Общительные, любознательные и постоянно задающие вопросы, последователи Кобалуса разыскивают других Прометидов, чтобы путешествовать с ними или разделить с ними логово. В конце концов, для исследований нужна довольно большая выборка.

Искупление придёт в своё время

Настоящая наука требует времени. Проводя исследования и эксперименты, учёный может совершить открытие, которое изменит мир. С той же частотой учёные тратят всю свою жизнь, подготавливая почву для более великих людей. Дарвин не смог бы создать теорию естественного отбора без трудов Ламарка. Эйнштейн никогда бы не смог создать свои работы, если бы не было Ньютона. Случайные открытия происходят, но в остальных 999 случаях из 1000, когда происходит что-то важное, это происходит благодаря упорному труду. Это происходит из-за того, что кто-то потратил усилия и время.

Паломничество работает схожим образом. Его нельзя торопить. Это не та работа, которую можно сделать быстро и небрежно – это превращение бездушного свинца в живое, чувствующее, меняющееся, стареющее золото. Хотя другие Прометиды могут считать Катаров одержимыми грехом и Мукой и поглощёнными любопытством, на самом деле последователи Кобалуса воспринимают этот принцип как жизненно важный. Катары остаются в Паломничестве и стремятся достигнуть завершения Великой Работы, пусть иногда и кажется, что это не так. Они просто не хотят торопиться.

Спасение бесполезно без осознания греха

Как говорят Катары: не зная тьмы, как ты сможешь полностью понять свет? Не зная, каковы примеси в твоей душе, как ты сможешь удалить их? Последователя Кобалуса очень интересуют его собственные несовершенства и недостатки. Ему нужно знать, как ошибаться, потому что не зная ошибок, как можно по-настоящему понять контекст успеха? Он исследует свои нравственные недостатки, следует за своими ощущениями и потребностями – будь они хорошими или плохими – чтобы лучше изучить результаты.

Он стремится понять Муку. Это отвратительный, ненавистный опыт, но он считает, что его не надо бояться, потому что это всего лишь примесь. Испытав её, он выводит её на свет и исследует. Он извлекает её из своей структуры, той структуры, которую он создаёт в качестве способа приближения к кульминации Великой Работы.

Баланс крайне важен

При всём при этом, если зайти слишком далеко, то неизбежны определённые последствия. Практик Кобалуса смотрит свысока на Имитатора, тратящего слишком много времени на попытки быть человеком тогда, когда он ещё к этому не готов. Катар интересуется человечеством, но вместо того, чтобы пытаться вписаться в него, он наблюдает и учится. Аналогичным образом Катар презирает Змея, за то, что тот сосредотачивается на Пиресе, не замечая, на самом деле, недостатков системы, но так же свысока он смотрит и на Сентимануса, которого Катар считает потерявшим контроль и отдавшим себя Флюксу.

Оба пути безрассудны. В отличие от последователей других Путей Очищения, Катары идут по краю пропасти между контролем и полной его потерей. Они идут вдоль границы чудовищности, чтобы лучше её понять и победить её. Но они не добиваются чудовищности. Они обычно не стараются заставить проявиться Муку и Отторжение, они просто принимают их гораздо проще, чем их спутники.

Сентимани бросаются во тьму и изменение. Катары же одной ногой стоят на здравомыслии. Они проверяют другой ногой воду, и хотят знать, на что она похожа, но в итоге они сдерживаются от погружения. Встретивший Катара Урод, вероятно, сочтёт его трусом, но у Катара будет больше шансов на завершение Великой Работы.

Практики и операции

Кобалус зависит от вложенного в него времени. Прометиды не стареют, и, хотя у них может и не быть в распоряжении всего времени мира, единственной причиной, по которой Прометиду приходится желать стать смертным как можно скорее, является то, что состояние Прометида слишком неприятно. Катары рассуждают, что, независимо от того, насколько ужасна доля Прометидов, наилучшим способом достичь конца Великой Работы будет сделать её как следует. Это значит не торопить её. Это означает постоянные испытания Прометида – его тела, разума и Азота. Это также означает исследование Отторжения и Азота. И это означает наблюдение за людьми и тем, что они делают друг с

другом. Конечная цель – смертность, и последователи Кобалуса никогда не должны сходить с пути, ведущего к этой цели. И в основе процесса достижения цели лежит обучение.

Постоянное ведение наблюдений

Катары прилагают все усилия, чтобы выяснить всё возможное о своих и чужих недостатках. Последователь Кобалуса, которому повезло встретить другого Прометида, старается сделать всё для того, чтобы поддержать это знакомство. Будучи достаточно здравомыслящим, чтобы осознавать, что его новый потенциальный друг вряд ли выдаст свои секреты даром, Катар может решить обменять на секреты свою помощь.

Впрочем, он может решить, что сможет выяснить больше, просто будучи рядом с другим Прометидом. Катар также охотно ухватится за шанс заключить алхимический договор. Переживание и завершение новой фазы Великой Работы позволит Катару дальше продвинуться к окончательному удалению примесей из своего Паломничества. Присутствие при достижении Смертности другим Прометидом из своры может стать потрясающим уроком для Катара, позволяющим ему из первых рук узнать о последних стадиях Великой Работы. Он отмечает, какие ещё ошибки и недостатки необходимо исправить, и обдумывает, что он может усовершенствовать, когда придёт его очередь.

Наблюдения распространяются и на обычных людей. Люди несовершенны. Они грешат. Они не дотягивают до своих собственных идеалов. Они используют других людей и причиняют им вред, и получают такое же дурное обращение в ответ. Катары стремятся узнать, как люди относятся к своим собственным примесям, и какую роль играет это отношение. Они признают, что человечность – это хрупкая, прекрасная вещь, но им трудно понять, почему столько людей безрассудно растрачивают её. Они изучают людей, чтобы понять, как им избежать тех же ошибок, в которые впадают люди.

Конечно же, эта затея обречена на неудачу. Многие люди проживают долгие жизни, вырастая из детей и подростков, и так и не понимают, зачем они делают то, что делают, и не получают никаких намёков на то, какой у жизни смысл. На что тогда надеяться существу, родившемуся взрослым и лишённому воспоминаний? Тем не менее, маловероятно, что Катар сам поймёт эту истину. В конце концов, операция не должна работать только потому, что Путь Очищения Прометида побуждает его к занятию этой операцией.

Испытание Отторжения

Азот, пылающий в венах Прометидов, вызывает у людей Отторжение. Катары – которые, вполне возможно, уже слишком много раз переживали Отторжение до перехода к Кобалусу – слишком хорошо знакомы с этим, и они решили просто терпеть его и не препятствовать ему происходить. Они считают, что страдания очищают их.

Подобное отношение может привести к трагедии. Прометиды, которые слишком долго ждут, перед тем, как сбежать от боящихся их людей, могут оказаться в больших неприятностях. Прометид, твердо намеренный держаться до последнего, может и не выбраться из них.

Принятие катарсиса

Как и Отторжение, Мука является одной из самых нервирующих примесей, с которыми сталкивается Катар. Последователь Кобалуса пытается изучать причины, ощущения и эффекты Муки, представляя себя беспристрастным наблюдателем – отделённым от кипящего разума сознанием, запертым в неистовствующем теле.

Наблюдение за Мукой других Прометидов в той же степени информативно. Перед Катарами стоит соблазн расставить небольшие ловушки для спутников-Созданных, то там, то тут подталкивая их, создавая для них сложные ситуации, просто чтобы увидеть, что с ними случится, когда они уступят Муке. Это опасно, и это нарушает принцип «баланса во всём». Вызывая у других Муку, Катар заходит слишком далеко по пути, который ведёт к Флюксу. Нельзя сказать, что Катары даже не будут пытаться делать подобное, но занимающийся этим Катар находится в реальной опасности присоединения к

Сторуким. Кроме того, очевидно, что восстановление против себя других Прометидов сделает сложнее процесс узнавания от них нового. Понимать Муку, интересоваться ею, даже играть с нею – всё это немного отличается от того, чтобы прилагать все усилия для её создания.

Однако, с развитием способностей Катар обнаруживает, что способен изучать Трансмутации, позволяющие манипулировать Мукой и даже передавать её другим. В этом случае практик Кобалуса также не вызывает Муку – он просто удаляет примесь и перемещает её в другое место. Если он сможет изучить результаты своей Муки на другом, то тем же лучше. Это даст ему необходимую точку зрения для того, чтобы понять, как ему эффективнее бороться с Мукой.

Трансмутации Загрязнение, Искажение **Навыки**

Последователи Кобалуса знают себя, знают свои собственные тела и знают, как узнавать вещи. Многие развивают хорошие способности в Медицине и Эмпатии. Расследование является обязательным навыком, поскольку раскрытие правды о других зачастую требует множества изысканий.

Стереотипы

***Аурум:** Сколько благородства. И сколько усилий. Но какой от этого толк? Их слишком много, и они слишком торопятся.*

***Купрум:** Что ж, прячьте свою голову в песок. Посмотрим, куда это вас приведёт.*

***Феррум:** Вам знакома боль, которую вы чувствуете когда колет в бок? И вам знакомо её превозмогание? Да, это вам знакомо. Так почему же мы так отличаемся друг от друга?*

***Меркурий:** Итак. Вы получили все факты, уложенные в маленькие аккуратные баночки. И что это дало вам?*

***Станнум:** Вы сосредотачиваетесь на примесях и игнорируете конечный продукт. Какой в этом смысл?*

***Сентимани:** Я знаю, какой ты на самом деле, и я не буду таким, как ты. Не буду. Только не снова.*

Вехи Катаров

Персонажу, практикующему Кобалус, скорее всего необходимо будет пройти вехи, которые, с одной стороны, основываются на познании своих недостатков, а с другой – включают возвышение над этими недостатками. У персонажа-Катара могут быть следующие вехи:

- Заключить алхимический договор и узнать секрет благодаря этому.
- Увидеть, как человек причиняет вред другому человеку (и узнать о других несовершенствах людей, лежащих вне Отторжения).
- Пережить Муку и извлечь какой-либо урок из неё (возможно тяжёлый, возможно трагический).
- Вызвать Отторжение в самой тяжёлой форме и сбежать от него.
- Провалиться в спасении кого-либо по его собственной вине, или провалиться в выполнении важной задачи из-за несовершенств и примесей (включающих Муку и Отторжение).
- Преуспеть в начинании, несмотря на Муку или Отторжение.
- Пострадать из-за любопытства
- Принести страдания невинным из-за любопытства

- Заняться самоанализом и разобраться с сомнениями по поводу правильности своего Пути Очищения
- Преуспеть в начинании больше последователей других Путей Очищения, придерживаясь методологии Кобалуса.

Атаноры

Катары рассматривают создание Реагента как переработку примесей в нечто полезное. Так же как и другие Прометиды, Катары будут нести на своей душе отметину Атанора не только оставшуюся часть своего Паломничества, но и всю их смертную жизнь, независимо от того, будут ли они придерживаться Кобальта до самого конца.

Атаноры, создаваемые Катарами, скорее всего позволяют Прометиду действовать хотя бы немного дольше в ситуациях, которых другие Прометиды старались бы избегать. Учитывая тот акцент, который Катары делают на понимании Муки, то само собой разумеется, что Атанор Кобальта будет давать Прометиду некое небольшое преимущество в ситуациях, когда возникает Мука – либо помогать в сопротивлении ей, либо в разрешении её последствий.

Саламандра – Огонь (Улган)

В мифах саламандра – существо, без проблем живущее в огне, тело которого настолько холодное, что оно способно погасить ближайшее пламя одним прикосновением.

Прометид, создавший Атанор Саламандры, способен управлять своим телом достаточно хорошо, чтобы воспроизвести эту особенность.

Сопряжённые характеристики: Выносливость, Сообразительность

Преимущество Прометидов: Прометид получает следующие преимущества:

- Он может потратить очко Реагента, чтобы проигнорировать два очка урона от пламени.
- Он получает бонус +2 к запасу дайсов на броски сопротивления Муке, вызванной близостью огня.

Преимущество Искуплённых: Искуплённый персонаж игнорирует первые два очка урона (но не больше), полученные за сцену.

Синтия Маск

Реплика: *Да, я умею говорить. Ты просто никогда не спрашивал.*

Биография: Создательница Синтии хотела кого-то, кто бы любил её. Синтия не смогла. Она была не так устроена. Она ушла – или её бросили, она не может точно вспомнить – и потратила первые несколько лет своего Паломничества, живя без удобств на улицах Лондона, никогда не оставаясь на сон в одном и том же месте дважды.

Каким-то образом ей удалось выжить. Очарованная городом, она осталась в метрополии, перемещаясь из района в район, но при этом всегда оставаясь внутри M25 – автомобильной дороги, служащей границей для Большого Лондона. Она никогда не бывала за пределами Лондона. Для многих жителей Лондона столица является словно целым миром. Для Синтии это так в самом прямом смысле. Лондон – единственный мир, который она когда-либо знала.

Живя в присутствии такого стольких выживших, стольких сообществ, такого огромного количества страданий и достатка, нищеты и роскоши, Синтии пришлось принять противоречия, образующие её собственную жизнь. Она знает, на что она способна, и знает, каково это – испытать Муку. Она одержима желанием увидеть в Лондоне всё, что возможно – и то, что наверху, и то что внизу – и крыши в некоторых районах Лондона она знает даже лучше, чем голуби. Гнёздышко, которое она себе сделала на верху дома-башни в восточном Лондоне, служит для неё как наблюдательный пункт: место, при взгляде с которого город неосознанно раскрывает свои секреты.

Описание: Синтия обычно выглядит как невысокая, стройная, бледная девушка с изящными руками и привлекательным, но неподвижным, лицом, создающим впечатление, что она недавно перенесла паралич Белла или сделала слишком много инъекций ботокса.

Когда проявляется её настоящий облик, становится ясно, что у неё на самом деле нет лица. Создательнице Синтии не хватало времени, когда её делала, и она не смогла найти лицо. Поэтому она пришила пластиковое лицо ростовой куклы к голым лицевым мускулам Синтии. Синтия Макс разговаривает немного невнятно – у неё недостаёт части языка. Обычно она не говорит совсем, если только ей не нужно что-то сказать. Большинство людей считает её немой, и её знание языка жестов только усиливает это впечатление.

Она носит довольно чистую, стильную одежду, которую она крадёт у отключившихся Лондонских клабберов и с бельевых верёвок студентов.

Использование в истории: Синтия хочет знать всё обо всех. Она хочет понять. Она прилагает все силы к раскрытию жизненных мелочей, и точно также внимательно наблюдает за собой. Синтия может оказаться ценным союзником для своры Прометидов в Лондоне, но при этом свору будет ждать её постоянное и немного нервирующее присутствие рядом с ними, наблюдающей за всем, что они делают. Деликатным или скрытным Прометидам может досаждать привычка Синтии втихую рыться в чужих вещах.

Наследие: Франкенштейн

Путь Очищения: Кобалус

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 1

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Ремесло (Шитьё) 1, Расследование 1, Медицина 2

Физические Навыки: Атлетика (Лазанье) 3, Рукопашный бой 1, Кража 1, Скрытность (Бесшумная работа) 3, Выживание (Улицы) 2, Холодное оружие (Нож) 2

Социальные Навыки: Знание животных 1, Эмпатия 2, Экспрессия 1, Запугивание 1, Убеждение 1, Знание улиц (Лондон, Крыши Лондона) 4, Обман 1

Преимущества: Эльпис 3, Логово (Размер 1, Безопасность 3), Языки (Британский язык глухонемых), Репутация 1, Остаточные воспоминания (Ремесло) 1

Воля: 4

Человечность: 7

Добродетель: Человеколюбие

Порок: Зависть

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 10

Здоровье: 6

Азот: 1

Дарование: Колоссальная сила

Трансмутации: *Загрязнение* – Насущная потребность (•); *Искажение* – Инкогнито (••); *Смятение* – Козёл отпущения (•)

Пирос/ Пирос за раунд: 10/1

Оружие/атака:

Тип	Урон	Размер	Запас дайсов
Мясницкий нож	2(Л)	2	7

Плюмбум: Путь Очищения Свинца (Первоисточника)

Ориджинисты

Она нашла меня, когда я лежал в грязной кровати. Я почувствовал это раньше, когда мой Азот коснулся её – когда Азот воззвал к Азоту – но у меня не было ни нужной способности, ни какого-либо интереса, чтобы посмотреть, кто бы это мог быть. Честно говоря, мне было всё равно.

Она зашла в комнату и стала просто стоять здесь, пока я глядел в потолок. Кажется, один раз я бросил на неё взгляд, после чего изо всех сил старался её игнорировать. Она подошла и встала рядом со мной на колени. Я потерял самообладание, когда она коснулась моего плеча.

Я зарыдал, свернувшись в её объятьях. Я провалился. Я не смог удержать это в руках. Хотя с тех пор прошла целая неделя, боль и горе были такими же свежими, как будто это было мгновение назад.

Мой потомок. Я с любовью создал её из останков пяти достойных людей. Я воспитал и обучил её, помог пройти первые шаги Паломничества и направил её на дальнейший путь – я позволил ей уйти прежде, чем мы могли бы возненавидеть друг друга, чтобы нам казалось, что мы провели вместе слишком мало времени. Лучшие сожалеть, чем ненавидеть, так ведь?

Я провёл двоих из моей своры до Нового Рассвета, и я даже остался рядом удостовериться, что один из них найдёт хорошее место для жизни и удачно начнёт свою жизнь. Я сделал это втайне, используя полученные от моего Пути Очищения знания, чтобы помочь встать ему на ноги. Думаю, мне было предназначено это сделать: ведь чувство удовлетворения от выполненного стало приятной вспышкой Витриоли.

Я работал как проклятый, убивал Пандорианцев для одного из квашмалимов и делал это с радостью. Я узнал, как мне казалось, что значит быть человеком, и боролся за то, чтобы защитить людей от себя. Я был ответственен в своих стараниях – никогда не оставался слишком долго на одном месте, всегда следил за Отторжением и Опустошением. Мне даже обычно удавалось предотвращать Муку, а когда не удавалось, то я исправлял её последствия...или старался исправить насколько мог.

Но что было в конце, когда пришло время?

Я провалился в обретении Нового Рассвета, я позволил Эльпису ускользнуть. Она качала меня в своих руках, плача вместе со мной. Мне не нужно было ничего говорить – она, похоже, и так всё знала. Она позволила мне плакать до тех пор, пока у меня не осталось слёз, после чего я уснул. Когда я проснулся на следующий день, она принесла тайскую еду и предложила мне один из белых пакетов.

«Давай поговорим, – сказала она. – Но я не хочу говорить о провале или потере. Я хочу поговорить не о том, чем ты не являешься, а о том, что ты есть. Николас, алхимия сложна, и недостаточно лишь знать её цель. Тебе необходимо понять, с чего ты начинаешь».

Для большинства Прометидов свинец символизирует их «основное» состояние, фундамент, на котором они намереваются построить свою смертность. Связанный с планетой Сатурн, опыт существования Созданных называется Свинцовой Ночью, и большинство Прометидов хотело бы вырваться из этого существования. Отсюда и возникает следование Путям Очищения, каждый из которых символизирует металл, алхимически стоящий выше жалкого свинца.

Но не все Прометиды верят в это. Те, кто не согласен, указывают на алхимическую практику, в которой, для того чтобы осуществить преобразование, необходимо понять материалы, с которыми работаешь. Преобразование требует понимания двух состояний, а не одного – алхимик должен понять как металл в его первоначальном состоянии, так и то, во что он собирается его преобразовать. Это основа Пути Очищения Плюмбума, который

исследует состояние Прометида в попытке по-настоящему понять, что он такое, чтобы он мог это превзойти.

Общие сведения

Происхождение Пути Очищения Первоисточника довольно таинственно. Его практики утверждают, что он зародился в Римской Империи, но у них мало доказательств этому. Известно то, что, когда Прометиды начали использовать металлический символизм в отношении Путей Очищения Великой Работы, свинец был использован для описания бытия Прометидов. Привело ли это к новому взгляду на Созданных и их Великую Работу, или же это было применено к уже существующей философии – неизвестно.

Ориджинисты идут по тропе Паломничества, но у них нет того близкого к отчаянию чувства, которое есть у других Прометидов по отношению к Великой Работе. Ориджинисты иногда про себя характеризуют других Прометидов как существ, спешащих сбежать от чего-то, чего они даже не понимают по-настоящему, или о чём они не так уж много знают.

Остальным Прометидам нередко приходится признавать, что приверженцы Плюмбума зачастую обладают колоссальными знаниями о состоянии Прометидов. Более того, Ориджинисты обычно знают больше других о скудной истории Прометидов. В конце концов, интерес к своему текущему состоянию бытия приводит их к сбору сведений о Паломничествах подобных им, и большинство последователей этого Пути Очищения можно в некоторой степени назвать специалистами по таким вещам.

Но при этом нельзя сказать, что последователи Плюмбума входят в некое всемирное сообщество. Одиночество характерно для бытия Прометидов, и этого не изменит желание того, чтобы это было не так. Но Ориджинисты будут теми, кто скорее сего захочет создать своего рода наследие Прометидов: какое-нибудь место, где их знания могут быть увековечены, место сбора, где они смогут начать образовывать нечто вроде сообщества.

Перед Ориджинистами часто появляется соблазн представления себе хорошо скрытого места, в которое молодые Прометиды могли бы приходить, чтобы узнавать о себе. Они рисуют себе в воображении место, где наставники бы стремились вложить мудрость в тех, кто стал бы следовать определённым Путям Очищения, место, где бы все Прометиды могли извлечь пользу из успешных Паломничеств своих предшественников. Прометиды могли бы следить за местоположением Пандорианцев и, возможно даже, окончательно их искоренить. Прометиды могли бы учить друг друга об опасностях, с которыми они сталкиваются, и делиться своим пониманием состояния Прометидов. Молодые, одинокие Созданные могли бы встречать подобных себе и создавать Заклеймённые своры, чтобы разыскивать новые чудеса и раскрывать секреты не только Великой Работы, но и того, что значит быть Прометидом.

Подобно всем философиям, у Пути Очищения Плюмбума есть великая мечта, но эта мечта неосуществима. Но это не останавливает некоторых из последователей Пути от попыток её осуществить.

Последователи

У тех, кто присоединяется к Пути Очищения Плюмбума, есть одна общая черта: в прошлом они все изучали другой Путь Очищения. Те, кто особенно пренебрежительно относятся к идеям Плюмбума, любят называть его «Путём Очищения неудачи», но они в какой-то степени правы – практически каждый Ориджинист некогда шёл по другому пути, но обратился к Плюмбу, когда обнаружил, что тот путь не научил их тому, что нужно.

Большинство Прометидов Пути Очищения Свинца может рассказать об испытаниях или горьком опыте, полученном во время следования другому Пути Очищения. Обычно эти сложности приводят их к выводу, лежащему в основе практики Плюмбума: они недостаточно много знают о состоянии Прометидов. Один может столкнуться с кризисом, в котором Ауруму в очередной раз не удалось обеспечить его средствами для

взаимодействия со смертными, и просто поставит на этом Пути точку, а другой может счесть Купрум отчаянно одиноким и невозможным для следования.

Иногда это бывают провалы большого масштаба. Практически легендарной причиной ухватиться за Путь Очищения Первоисточника является провал в достижении Смертности – Прометид сделал «всё правильно» (или, что возможно более реалистично, он совершил как можно меньше ошибок), но когда настал момент, когда Великая Работа достигла критической точки, и должна была прийти волна преобразующей силы и Надежды – не произошло ничего.

В действительности, дошедшие до этой точки последователи Плюмбума крайне редки и немногочисленны. Но те, кто прошёл через весь процесс, завершая веху за вехой, годами активно ведя Великую Работу, чтобы споткнуться на последнем критическом шаге, являются существами огромной мудрости и трагедии. Они знают, что Эльпис возможно удержать, поскольку, хотя им это и не удалось, у них почти получилось, и сама близость его прикосновения оставила на них неизгладимый след.

Прометиды, обращающиеся к Плюмбуму, в любом случае стремятся лучше понять их природу и происхождение. Таммуз и Улганы, похоже, принимают Плюмбум охотнее всех – и те и другие со всей откровенностью подходят к истине о своём существовании. Осирианцы время от времени становятся Ориджинистами, и они зачастую оказываются самыми блестящими учеными и философами этого Пути Очищения. Франкенштейны и Галатеиды с наименьшей вероятностью будут практиковать Путь Свинца, так как они обычно отрицают то, чем являются, или стремятся сбежать от своей природы.

В сворах Ориджинисты обычно внимательно относятся к своим товарищам, действуя в качестве духовных наставников или подставляя плечо, чтобы на нём выплакаться. В случае сложной ситуации последователь Плюмбума обычно может разобраться в том, что случилось, особенно, если несчастье было вызвано чем-то, присущим природе Прометидов. Будучи среди тех, кто стремглав бежит от себя к чему-то отличному от своей сущности, Ориджинисты служат напоминанием о том, что до тех пор, пока они не сбегут от состояния Прометидов, они не смогут игнорировать ограничения и потребности бытия Созданных.

Философия

Когда последователи Плюмбума говорят, что они практикуют Путь Очищения Первоисточника, они имеют в виду состояние Прометидов. Свинец – холодное, мягкое сырьё, долгое время символизирующее загрязнённые, нечистые вещи. Этот символизм сохраняется и в наши дни. Обеспокоенность присутствием свинца в ряде сторон повседневной жизни – от игровых миниатюр до труб, красок и заменителей сахара в странах Третьего мира – по-прежнему сильна в наши дни. С чего бы тогда кому-то с гордостью предъявлять свои права на его изучение, зачем кому-то основывать свою Великую Работу на этом слабом металле?

В планетарном символизме алхимии свинец олицетворяет Сатурн – именно это является основой для поэтического названия «Свинцовая¹ Ночь», используемого некоторыми Прометидами для описания опыта существования Созданных. Многие Ориджинисты утверждают, что это уместное название, так как пониманию этими Прометидами своего состояния подходит то мрачное презрение, которое фраза «свинцовый» стала означать. В конце концов, сложно не стать мрачным, когда не понимаешь своё собственное происхождение.

Согласно Ориджинистам, связь их Пути Очищения с Сатурном лучше всего можно понять через рассмотрение римского бога с этим именем. Ему, наводящему ужас чудовищу, было предсказано, что настанет день, когда его власть над миром будет низвергнута одним из его детей. В страхе перед этим Сатурн поглотил своих детей, и продолжал поглощать, чтобы его не свергли.

¹ В оригинале Saturnine

Но однажды его жена Опа (чьё имя связывают с обилием и благосостоянием, но достигаемыми через возделывание земли) спрятала одного из их детей, отдав Сатурну вместо него завернутый в пелёнки камень. Таким образом был спасён Юпитер, а позже он спас от глотки Сатурна своих братьев и сестёр, заставив отца оставить власть над миром. Но и боги и люди помнили первоначальную роль Юпитера, и ему были оказаны почести за ту роль, что он сыграл.

Ориджинисты находят в этой истории колоссальное философское значение, в первую очередь связанное с бытием Прометидов. Каждый Созданный является чудовищем. Детями Сатурна были боги Олимпа, и если бы он позволил им родиться, то он бы был низвергнут по причине своей ужасной натуры.

«Дети», о которых говорят Ориджинисты – это естественные последствия бытия чудовища. Прометиды влияют на окружающий мир, но они довольно часто пытаются отрицать или сбежать от последствий этого влияния. Многие Созданные скорее предпочли бы найти утешение в злобе и гневе, чем признали, что реакцию смертных, только что пытавшихся сжечь логово Прометиды дотла, могло породить Отторжение. Слишком много Прометидов игнорируют эффекты Опустошения, притворяясь, что не видят урона, который наносят, до тех пор, пока не станет слишком поздно. Согласно философии Ориджинистов, этим такие Прометиды становятся подобны Сатурну, также «поглощая» то, что доказывает им, что они чудовища, укрываясь в избегании правды, вместо того, чтобы столкнуться лицом к лицу с тем, чем они по-настоящему являются.

Не поглощай своих детей

Хотя Ориджинисты могут использовать пример Сатурна, говоря об опасностях Пандорианцев и кажущимся неизбежным конфликте между потомком и создателем, чаще всего, когда Ориджинисты говорят о «детях», они имеют в виду вещи, берущие начало в бытие Прометидов.

Всё то хорошее, что даёт бытие Прометидов, Ориджинисты зовут своими детьми. Ориджинисты считают, что глупо не ценить эти хорошие вещи – видеть их как всего лишь инструменты для Великой Работы, а не что-то значимое как таковое. Эти вещи включают силу помогать другим, способность видеть некоторые из чудес этого мира так, как это недоступно смертным, и алхимическое единство Заклеймённой своры.

Неприятные стороны существования Прометиды приверженцы Плюмбума также считают своими детьми. Слишком часто Прометиды стараются отрицать их или просто их избегают. Ориджинисты учат, что такие вещи должны быть изучены и поняты, ведь они могут что-то сообщить о самом Прометиде. То, как проявляется Отторжение, закономерности Опустошения и сознание Прометиды во время Муки – всё это является указателями на пути к самопониманию.

Некоторые последователи Плюмбума идут ещё дальше. Они не только пытаются ответственно относиться к своим «детям», но и готовы взять на себя роль Опы во взаимодействии с другими Созданными. Эти Ориджинисты пытаются остановить других Прометидов от «поглощения» аспектов их странного существования, а также стремятся к столкновению с ужасами – и редкими радостями – Свинцовой Ночи.

Познай самого себя

Приписываемая в различные времена Сократу, Пифагору и другим, фраза *гноти сэ аутон* была высечена в золоте на входе в храм Аполлона в Дельфах – некоторые Ориджинисты даже утверждают, что использованное в надписи золото было алхимически получено из свинца. Хотя этой мыслью злоупотребляли на протяжении веков истории философии, Ориджинисты всё ещё очень серьёзно относятся к этому наставлению: оно формирует основу их Паломничества. Приверженцы Плюмбума весьма серьёзно относятся к воздействию, которое они оказывают на мир, и они находят время, чтобы поразмыслить об окружающих их событиях.

Многие Ориджинисты сталкиваются с самыми различными ситуациями, переживаниями, людьми и культурами, при этом внимательно наблюдая за собой:

собственная реакция на эти события увлекает Ориджинистов гораздо больше, чем сами события. Аналогичным образом приверженцы Плюмбума разыскивают ситуации и взаимодействия, которые вызывают у них неожиданные реакции – ситуации, которые вызывают неожиданный страх, возбуждение, страсть или любой другой неконтролируемый, непредвиденный отклик будут, скорее всего, как можно точнее воспроизведены множество раз ради того, чтобы исследовать этот опыт.

Практики и операции

Ориджинисты считают, что их понимание состояния Прометидов приходит не только от понимания себя, но и от понимания других Прометидов. Поэтому они обычно не просто расположены к поиску других Прометидов, они страстно желают этого. Каждый новый встреченный Ориджинистом Прометид – это новая деталь мозаики, которой являются Созданные, и которую они стремятся понять.

Некоторые Ориджинисты получают огромное удовлетворение от того, что находят молодых Прометидов и учат их знаниям Ориджинистов. Такие наставники зачастую являются просто подарком свыше, поскольку Ориджинисты – скрупулёзные хранители информации по таким темам, как квашмалимы, Пандорианцы, Сентимани и другим подобным тонкостям существования Прометидов. Хотя Ориджинисты нередко подталкивают молодых Прометидов заняться хотя бы на время изучением Плюмбума, эти последователи также понимают, что обычно по-настоящему высоко Путь Очищения Первоисточника ценят те, кто когда-то уже отваживался на другие Пути Очищения. Эти наставники обычно поддерживают сеть контактов из Прометидов, подходящих для того, чтобы помочь их подопечным изучить принципы других Путей Очищения.

Многие Прометиды, изучающие этот Путь Очищения, являются своего рода архивариусами, занимаясь ведением журнала или дневника. Они также обычно записывают Толкования встреченных ими Прометидов, отмечая их поступки и личности ради того, чтобы понять, что значит быть Прометидом – но не только для себя, но и для других.

Конечно, Ориджинисты стараются очень осторожно формулировать свои записи, чтобы они не выдали истинной природы их предметов. Поэтому многие из тех, кто ведут журналы, используют алхимический символизм, столь свойственный философии Прометидов, тогда как другие для той же цели разрабатывают уникальные шифры и используют игру слов. Ориджинисты при встрече друг с другом обычно обмениваются информацией, читая журналы друг друга, и разговаривают часами о том, что они при этом выяснили, задавая друг другу вопросы, добиваясь ясности и делая заметки.

Исторические исследования

Помимо записывания информации о Прометидах вокруг, многие Ориджинисты разыскивают свидетельства исторической деятельности Прометидов. У большинства есть свои собственные теории о различных исторических фигурах – некоторые верят, что Тайные Владыки Герметического Ордена Золотой Зари, передавшие множество алхимических концепций в более мирские круги, могли быть Прометидами. Также излюбленной теорией более чем одного Ориджиниста является то, что странные силы и заявляемое бессмертие отмечают графа Сен-Жермена как одного из Созданных, и скорее всего как практика Меркурия. Конечно, на каждую хорошо аргументированную теорию на эту тему приходится по три абсурдных утверждения – причём иногда они принадлежат одному и тому же Ориджинисту.

Саморефлексия

Занятие саморефлексией существенно важно для Прометидов на Пути Очищения Свинца. Частью путешествия Ориджинистов является их обучение медитации (см. **World of Darkness Rulebook**, с. 51), в ходе которой они находят центр своего Я и устанавливают надёжный контроль над своим моральным компасом. Также большое значение придаётся журналу – не просто как инструменту запечатления информации, но как месту для рефлексии и записи впечатлений. Многие из самых значимых прозрений Ориджинистов

возникли из просматривания их собственных дневников и нахождения в них закономерностей и неосознанных открытий.

Трансмутации Смятение, Сатурнинус **Навыки**

Ориджинисты зачастую довольно умелы в использовании Образования и Расследования – подходящих специализаций для тех, кто интересуется поиском закономерностей в истории и мире вокруг. Многих также интересует изучение Оккультизма, из-за его представлений об алхимии и сверхъестественном. Наконец, крайне важны такие навыки, как Знание Улиц и Убеждение, из-за открыто социального характера взаимодействия большинства Ориджинистов с другими Прометидами.

Стереотипы

Аурум: *А, очищенное золото. Как вы сможете притворяться чем-то, если вы даже не знаете, чем вы являетесь прямо сейчас?*

Купрум: *Ваша саморефлексия достойна похвалы, но вы слишком часто бываете не отшельником, а беглецом.*

Феррум: *Как тщательно вы третируете своё тело. Вы надеетесь, что когда проснёшься завтра, оно уже не будет тем, какое сейчас? Это не Путь Очищения – это детский каприз.*

Меркурий: *Разве человек состоит из одной только души? Так и вы не состоите из одного только Пироса.*

Станнум: *Разумеется, ты злишься. Ты отрицаешь то, чем являешься, без оглядки сбегая от себя, и бьёшься головой о стену снова и снова. Это бы любого вывело из себя.*

Сентимани: *Мы стремимся к преобразованию. Но лучше прекратить развиваться, чем стремиться к тому, что кажется преобразованием, но является лишь разрушением.*

Вехи Ориджинистов

Те, кого Паломничество приводит к Пути Очищения Свинца, находят просвещение в самопознании. Понимая то, чем они являются, они могут начать изучать, как стать тем, чем они не являются. У практика Плюмбума могут быть следующие вехи:

- Возместить ущерб, причиненный Отторжением, Мукой или Опустошением
- Изучить Дарование другого Наследия
- Открыть доселе неизвестную часть истории Прометидов
- Научить другого Прометида преимуществам и недостаткам существования Прометидов
- Раскрыть смертному правду о существовании Прометидов
- Выбрать Атанор
- Случайно создать Пандорианцев
- Помочь другому Прометиду найти подходящий для него Путь Очищения
- Стать частью Клеймённой своры
- Быть рядом, когда Прометид, которому помогал Ориджинист, обретёт смертность

Атаноры

Последователи Плюмбума увлечены Атанорами, так как рассматривают их как шаг в верном направлении: фокус на том, что означает быть Прометидом, продвижение, использующее преимущества природы Созданных, главным образом сосредоточенное на

достижении конечной цели – становление человеком. Некоторые Ориджинисты заявляют, что первый Атанор был создан одним из них, но доказать это невозможно.

Сфинкс – Мудрость (Осирис)

Сфинкс из древнегреческой легенды сидела снаружи Фив и предлагала загадку тем, кто проходил мимо. Тех, кто не мог ответить на её загадку, она душила. Только Эдип смог ответить на загадку «Кто утром ходит на четырёх ногах, днём на двух, а вечером на трёх?» Ответ, конечно же, «Человек».

Аналогичным образом, те, кто вступил на Путь Очищения Свинца, верят, что ответом на загадку состояния Прометидов – ответом, который позволит Созданным преодолеть это состояние – является Я. Те, кто не понимают своё состояние, никогда не выйдут за его пределы, и они обречены стать задушенными своей неспособностью достичь вершин, к которым они все стремятся. Атанор Сфинкса дарует невероятную способность к решению проблем и понимание загадок и тайн.

Сопряжённые характеристики: Интеллект, Расследование

Преимущество Прометидов: Прометид получает Преимущество Энциклопедические знания. Кроме того, при броске Энциклопедических знаний игрок может потратить очко Реагента, чтобы получить снова-девятнадцать на этот бросок.

Преимущество Искуплённых: Искуплённый сохраняет Преимущество Энциклопедические знания.

Нестор

Реплика: *Вкус в твоём рту слишком горек, но ты можешь по-настоящему провалиться, только если позволишь этому вкусу стать последним в твоём рту. Поплачь, но затем начни сначала.*

Биография: Нестор поднялся из глины без крика или паники. Он просто выпрямился и огляделся вокруг. Его наставница рассказала ему о Паломничестве, как только Нестор смог чётко говорить и общаться, но отмахнулась от его вопросов о том, что он такое. Когда она оставила его, готовая завершить своё собственное Паломничество, она оставила потомка, которого назвала Нестор – «Мудрость». Хотя его наставница предполагала, что её энтузиазм будет заразительным, он на самом деле сбивал с толку. Он чувствовал себя неготовым к поиску Смертности. Как он мог стремиться стать чем-то иным, если он понятия не имел, чем является сейчас?

Нестор странствовал какое-то время, переходя от одного Пути Очищения к другому, пока в итоге он не встретил старого, прекрасного Адониса, жившего на пустынных холмах Греции. Тот утверждал, что пришёл сюда в поисках истоков Галатеидов, и что он многое узнал о себе, пока находился здесь. Он привёл Нестора на Путь Очищения Свинца, и для того это показалось возвращением домой.

С тех пор Нестор поклялся, что будет лучшим создателем для своего потомка, чем его создательница. Поэтому он чувствует, что должен для своего потомка понять, чем является он сам, и что означает быть Прометидом. На своём пути он помогал другим и учил их шагам в Паломничестве, и что-то раз за разом приводило его к угнетённым и отчаявшимся. Не раз он появлялся, словно ангел из белой глины, перед молодыми Прометидами, предлагая поддержку, слова мудрости и побуждая двигаться дальше.

Описание: Нестор – привлекательный молодой человек со светлой кожей, карими глазами и тёмными волосами, чуть не достигающими до плеч. Он носит непритязательную одежду, предпочитая джинсы, ботинки и футболки. На своих запястьях Нестор носит широкие браслеты, которые больше похожи на кандалы, чем на украшение. Они сделаны из тускло-серого металла, напоминающего свинец (на самом деле это пьютер¹). Одна из их сторон покрыта греческими буквами, формирующими его имя, а на другой стороне находится астрологический символ Сатурна.

¹ Сплав олова со свинцом, медью, сурьмой и висмутом

Когда его обезображенность показывается, светлая кожа Нестора оказывается странной, покрытой полосами белой глиной, а его волосы – густой, чёрной, маслянистой массой, облегающей его голову и шею. В глубоких ямах в глине пылают его глаза, а на лбу на иврите написано слово «Мудрость».

Использование в истории: Нестора интересует состояние Прометидов – он считает, что его понимание является ключом к его собственному Паломничеству. Но, во многих отношениях, он выбрал Путь Очищения Свинца, чтобы оттянуть свою Великую Работу, так как он боится её провала. Он видел слишком много провалившихся и беспокоится, что окажется среди них. Поэтому он говорит себе, что не существует единственного истинного состояния Прометидов, и что для каждого Созданного оно выражается по-разному. Так что он странствует, встречая новых Прометидов и стремясь помогать им так, как может. Он может казаться святым, но на самом деле он просто из-за страха отвлекает себя от Паломничества.

Наследие: Таммуз

Путь Очищения: Плюмбум

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 2, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Образование 2, Компьютер 1, Расследование 3, Медицина 2, Оккультизм 2

Физические Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой (Захват) 3, Вождение 1, Выживание 2

Социальные Навыки: Знание животных 2, Эмпатия (Прометиды) 3, Экспрессия 1, Запугивание 2, Убеждение 2, Знание улиц (Поиск логова) 2

Преимущества: Уклонение в рукопашной, Эйдетическая память, Эльпис 2, Вдохновитель, Языки (Иврит, Латынь, Испанский, Французский), Медитативное сознание, Репутация 2

Воля: 5

Человечность: 7

Добродетель: Надежда

Порок: Лень

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 10

Здоровье: 8

Азот: 4

Дарование: Титаническая выносливость

Трансмутации: *Смятение* – Умеренное Отторжение (•), Безопасное пребывание (••••); *Сатурнинус* – Восприятие Азота (•••), Незаметное Подавление (•), Чтение Огня (••); *Витализм* – Кулак Талоса (•), Могущество (••)

Пирос/ Пирос за раунд: 13/4

Трансмутации

С ростом понимания Азота Прометид может изучить новые техники и методы преобразования себя или мира вокруг через манипулирование Божественным Огнём и темпераментами. Когда появляются новые философские системы, их теории и концепции зачастую приводят к новым способам выражения Пираса, открывая новые странные Трансмутации.

Бенефиция

Трансмутации Бенефиции бесполезны для одинокого Прометида. Каждая из этих сил позволяет оказать немалую помощь действиям спутников Прометида, что предполагает, что рядом с использующим эти силы есть другие Прометиды.

Некоторые из этих Трансмутаций (а именно Общее восприятие и Нерушимое единство) работают только на тех Прометидах, с которыми использующий заключил алхимический договор. Договор также даёт преимущество и тем Трансмутациям, которые не требуют его наличия. Прометид получает бонус +2 к запасу дайсов на использование любой Трансмутации Бенефиции на Прометиде, с которым он заключил алхимический договор.

Рука помощи (•)

Прометид с этой Трансмутацией может с помощью Пираса придать силы своим друзьям, делая выполнение действий намного проще для них.

Требование: Нет

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Сообразительность + Оккультизм

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Цель получает штраф -2 к броску.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Цель использует преимущества правила снова-девять в одном небоевом действии, выбранном использующим Трансмутацию Прометидом. Если цель уже использует правило снова-девять (например, Прометид с Дарованием Колоссальная сила делает бросок Силы), то она вместо этого получает преимущества правила снова-восемь.

Исключительный успех: Так же, как и выше, но цель использует правило снова-восемь.

Когда рук много, работа спорится (•)

Являясь, по своей сути, командными игроками, последователи Эс быстро учатся командной работе в условиях, когда она невозможна.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Манипулирование + Самообладание

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид до конца сцены не может использовать эту Трансмутацию.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Прометиды в своре не подвержены ограничениям на максимальное число помощников в одном небоевом действии. Они могут работать в команде, даже если это действие обычно не из тех, которое может быть выполнено в команде (например, бросание, бег или вождение). В стеснённых или спокойных условиях, свора, каким-то образом, всё же помогает, молчаливо и эффективно, действуя в жуткой согласованности.

Исключительный успех: Эффекты этой способности активны всю оставшуюся сцену, действуя на все командные действия.

Возможные модификаторы: Четыре или больше Прометида в своре, включая использующего Трансмутацию (-3).

Разделение урона (••)

Прометид может, возложив руки, принять на себя раны своих друзей.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Ловкость + Медицина

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид получает один уровень летального урона, не исцелив ни одной раны своих друзей.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Прометид может забрать у своего друга один уровень урона за каждый выпавший успех, начиная с самого лёгкого (клетки справа) и двигаясь к самому тяжёлому (клетки слева). Прометид сам получает этот урон, и его игрок, как обычно, отмечает эти повреждения на своём листе.

Исключительный успех: Так же, как и в случае успеха, но первый уровень повреждений цели полностью исцеляется, а использующий эту Трансмутацию Прометид не получает этот первый уровень повреждений.

Обмен Пиросом (••)

Эта Трансмутация идентична Трансмутации Вулкана с тем же названием (см. **Прометид: Созданный**, с. 155).

Умелый работник (•••)

Прометид, знающий эту Трансмутацию, может оказать одному из своих спутников сверхъестественную поддержку – дать ему уверенность в собственных действиях, которая проявляется как сверхъестественная одарённость.

Требование: Рука помощи (•)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Внушительность + Самообладание + Азот

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид следующие 24 часа не может использовать эту Трансмутацию.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Цель получает преимущества правила Дополнительные таланты (см. **World of Darkness Rulebook**, с. 135), что означает, что её игрок может добавить один из Социальных Атрибутов персонажа к одному любому запасу дайсов. Если запас дайсов основан на Атрибуте Воздействия, то добавляется Внушительность. Если запас дайсов основан на Атрибуте Аккуратности, то цель добавляет Манипулирование, и если запас дайсов основан на Атрибуте Защиты, то она может добавить Самообладание. Если бросок основан на Социальном Атрибуте, то этот бросок удваивается. Цель может выбрать, какой запас дайсов увеличить.

Если цель не воспользовалась этой силой до конца сцены, то эффекты этой силы пропадают.

Исключительный успех: Цель может добавить дополнительные два дайса к любому запасу дайсов, которые она решила увеличить.

Общее восприятие (•••)

Эта Трансмутация даёт Прометиду способность ненадолго подключаться к одному из чувств спутника, что позволяет видеть, слышать, осязать или чують то же, что и он.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Сообразительность + Самообладание (против Самообладания + Азот, если это недобровольная цель; сопротивление пассивно)

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид теряет чувство, которое он пытается получить, на три раунда.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Прометид может совместно с целью использовать одно из её чувств в течение одного раунда за успех. Во время использования Трансмутации Прометид не может выполнять никакие другие действия.

Исключительный успех: Прометид может выбрать два чувства для использования.

Объединение сил (••••)

Пользователь Бенефиции может дать своим друзьям способность работать в команде при совершении действий, которые не могли бы в иных обстоятельствах быть выполнены в ходе командной работы. Овладев Объединением сил, Прометид может дать своей своре способность помогать друг другу в использовании Трансмутаций и Дарований.

Требование: Когда рук много, работа спорится (•), Рука помощи (•)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Внушительность + Азот

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид до конца сцены не может использовать ни одну из Трансмутаций Бенефиции.

Провал: Применение способности не удаётся, и ничего не происходит.

Успех: Свора может выбрать работу в команде при использовании одной Трансмутации или Дарования, используя правила по командной работе со страницы 134 **World of Darkness Rulebook**. Ведущую роль играет Прометид, который использует Трансмутацию или Дарование. Другие игроки могут помочь ему, потратив пункт Пироса и сделав такой же бросок, как и выполняющий основную работу Прометид.

Эффект Объединения сил длится одну сцену или до тех пор, пока один из Прометидов в своре не использует свои силы, а другие решат помочь ему. Если ни один из Прометидов не использовал Трансмутацию или Дарование до конца действия этой способности, то её действие просто пропадает.

Исключительный успех: Свора может объединить усилия в использовании двух Трансмутаций или Дарований, прежде чем действие Объединения сил закончится. Действует оно по-прежнему одну сцену.

Возможные модификаторы: Четыре или больше Прометида в своре, включая использующего Трансмутацию (-3).

Дар защиты (••••)

Обладающий этой Трансмутацией Прометид может использовать Пирос для того, чтобы сделать своего спутника способнее к избеганию урона в бою.

Требование: Обмен Пиросом (••)

Цена: 2, 4 или 6 очков Пироса

Бросок: Не требуется

Действие: мгновенное

Для использования этой Трансмутации Прометид должен коснуться своего спутника. За каждые два потраченных игроком очка Пироса (до максимума в 6) цель получает бонус +1 к защите до конца сцены. Если у Прометида Азот недостаточно высок, чтобы потратить столько очков Пироса за раз, то он может держать своего друга, если тот не против, столько раундов, сколько нужно для траты такого количества Пироса.

На передаче силы должны сконцентрироваться оба Прометида, и они не могут выполнять никаких других действий, пока не будет потрачено достаточно Пироса для создания бонуса.

Укреплённый договор (•••••)

Обладатель Бенефиции может направить Пирос так, чтобы создать временный алхимический договор с Прометидами, с которыми у него нет договора, или чтобы усилить уже существующий договор.

Когда Прометид использует эту способность на Прометидах, с которыми он связан, их Азотные Печати светятся, подобно расплавленному металлу в плавильной ванне.

Требование: Когда рук много, работа спорится (•)

Цена: 4 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Азот против Самообладания + Азот (если цель недобровольная)

Действие: мгновенное (и состязательное, если цель недобровольная)

Результаты броска

Полный провал: Прометид до конца сцены не может использовать эту Трансмутацию. Если он и цели Трансмутации уже состоят в алхимическом договоре, то его участники теряют все игровые эффекты договора до конца сцены. Азотная Печать на каждом Прометиде исчезает до тех пор, пока договор не восстановится в следующей сцене.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Если цели этой способности не связаны алхимическим договором с использующим Трансмутацию Прометидом, они получают все преимущества и недостатки договора до конца сцены.

Если Прометид использует эту Трансмутацию на других членах его Заклеймённой своры, то все они получают следующие преимущества:

- Каждый участник договора может передавать три очка Пироса за сцену вместо одного. Расстояние остаётся тем же.

- Когда игрок Прометида делает бросок на Отторжение, на Азот персонажа накладывается штраф -2 за каждого Прометида другого Наследия в своре. Присутствие в своре Прометидов того же Наследия не увеличивает запаса дайсов.

- Когда игрок делает бросок на сопротивление Муке, персонаж получает бонус +2 к Человечности за каждого Прометида другого Наследия в своре, и не получает штрафов за Прометидов того же Наследия.

- Когда Прометид использует Трансмутацию или Дарование, игрок получает бонус +2 за каждого Прометида другого Наследия в своре и +1 за каждого Прометида его Наследия.

Исключительный успех: Действие этой Трансмутации длится 24 часа.

Возможные модификаторы: Каждая цель-Прометид, кроме первой (-1).

Нерушимое единство (•••••)

Когда группа выступает единым фронтом, её сложнее победить. Прометиды, которые знают эту Трансмутацию, могут реализовать подобное. Направляя Пирос, они закаляют кожу своих друзей в алхимическом огне.

Требование: Общее восприятие (•••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Внушительность + Выносливость

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид, использующий эту Трансмутацию, получает штраф -1 к защите на оставшуюся часть сцены.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Прометид получает запас очков, равный числу выброшенных успехов, который он может разделить с членами своей своры. Каждое очко даёт одно очко брони. Игрок может отказаться давать очки любому из персонажей своры, но использующий Трансмутацию Прометид не может получить больше очков, чем любой другой персонаж в своре. К примеру, игрок Прометида, у которого есть два спутника в своре, выбрасывает

четыре успеха. Он даёт два очка брони одному персонажу, одно очко другому и одно своему персонажу.

Исключительный успех: Все в своре получают одно бесплатное очко брони, плюс очки, полученные от успехов.

Загрязнение

Эти Трансмутации имеют дело с примесями – физическими и духовными. Прометид, овладевший Трансмутациями Загрязнения, узнаёт, как идентифицировать, манипулировать и контролировать свои и чужие физические потребности и понимать грехи. Катары считают, что контроль этих вещей означает их очищение. Их очищение означает очищение себя. Извлечение этих примесей приводит для Прометида, выполняющего эти Трансмутации, к тому, что его кожа приобретает синеватый цвет, который кажется поднимающимся к поверхности изнутри.

Насущная потребность (•)¹

Эта Трансмутация позволяет Прометиду использовать телесные позывы людей для их отвлечения от задач, на которых тем нужно сосредотачиваться.

Цена: Нет

Бросок: Манипулирование + Эмпатия против Самообладания + Азот

Действие: мгновенное и состязательное; сопротивление пассивно

Прометид заставляет цель почувствовать какую-либо неотложную естественную потребность. Он может заставить кого-либо почувствовать голод или сексуальное возбуждение (возможно, вызвав неудобную и смущающую эрекцию или слышимое урчание в животе), или же внезапно захотеть в туалет.

Результаты броска

Полный провал: Прометид до конца сцены не может использовать эту способность.

Провал: Прометиду не удаётся вызвать у цели какой-либо дискомфорт.

Успех: Цель чувствует естественную потребность. Её достаточно для того, чтобы жертва получила штраф -1 ко всем запасам дайсов, требующим какой-либо концентрации, до конца сцены. Штраф не применяется к пассивным броскам, и если цель сражается или подвергается опасности, поскольку прилив адреналина пересиливает подобные физические позывы.

Исключительный успех: Потребности настолько сильны, что цель получает штраф -2 ко всем запасам дайсов, требующим концентрации, и -1 к запасам дайсов пассивных бросков. Бой, однако, по-прежнему не затрагивается.

Определить примесь (•)

Слабости есть у каждого. Эта Трансмутация позволяет Прометиду изучить человека и угадать его Порок, что даёт возможность сыграть на этой слабости и воспользоваться ей как оружием.

Цена: Нет

Бросок: Сообразительность + Эмпатия против Самообладания + Азот

Действие: мгновенное и состязательное; сопротивление пассивно

Результаты броска

Полный провал: Прометид получает абсолютно неправильное представление о Пороке цели.

Провал: Прометиду не удаётся угадать Порок цели.

Успех: Прометид узнаёт Порок цели и понимает, как лучше всего им воспользоваться.

¹ Эта Трансмутация не вошла в выпущенную версию книги, поскольку автор посчитал её слишком глупой. Однако она осталась в списке Трансмутаций примера персонажа Пути Кобалуса, и к тому же её описание было выложено автором, так что я решил её всё-таки включить.

Исключительный успех: Прометид узнаёт Порок цели и до конца сцены получает бонус +1 к запасу дайсов на действия, связанные с использованием Порока цели.

Трещины напряжения (•)

Прометид может создать небольшие «трещины напряжения» в разуме и поведении цели. Цель может огрызнуться на кого-то, с кем она несколько секунд назад приятно разговаривала. В более напряжённых ситуациях результаты ещё более заметны.

Цена: Нет

Бросок: Манипулирование + Эмпатия против Самообладания + Азот

Действие: мгновенное и состязательное; сопротивление пассивно

Прометид должен видеть цель, чтобы использовать на ней эту силу.

Результаты броска

Полный провал: Прометиду не удаётся использовать эту Трансмутацию, и он не может использовать её до конца сцены.

Провал: Прометиду не удаётся вызвать у цели какой-либо дискомфорт.

Успех: Цель чувствует неожиданную и сильную вспышку стресса, и не может его сдержать. Он выпускает его соответственно ситуации. В разговоре жертва может оскорбить собеседника, возможно даже обругать или накричать на него. Если ситуация уже напряжённая и существует угроза применения силы, цель может толкнуть или ударить другого человека.

Исключительный успех: Цель остаётся раздражённой до конца дня. Все запасы дайсов для действий, требующих концентрации, получают штраф -2.

Признание (••)

Эта Трансмутация даёт Прометиду способность вытягивать секреты из людей. Он задаёт наводящий вопрос. Наступает многозначительная пауза. И спустя мгновение жертва рассказывает свои самые сокровенные мысли.

Требование: Определить примесь (•)

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Сообразительность + Самообладание против Самообладания + Азот

Действие: мгновенное и состязательное; сопротивление пассивно

Результаты броска

Полный провал: Попытки Прометида выяснить правду выглядят неуклюжими и неестественными. Если жертвой не является другой Прометид, то она сразу же делает бросок на следующую стадию Отторжения.

Провал: Прометид ничего не узнаёт.

Успех: Жертва вынуждена выпалить то, о чём она думает прямо сейчас, невзирая на то, насколько смущающими и опасными эти мысли могут быть. Эффект длится один раунд.

Исключительный успех: Эффект тот же самый, за исключением того, что жертва продолжает говорить ещё два раунда, выпуская мысль за мыслью.

Вытягивание эмоций (••)

Эта Трансмутация даёт Прометиду способность вытягивать негативные чувства из жертвы, используя их в качестве временного источника сил.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Манипулирование + Эмпатия – Самообладание жертвы

Действие: мгновенное

Прометид питается страхом, гневом, ненавистью, подозрением и тому подобным, используя их эмоциональную энергию для подпитки собственной души, и оставляя жертву усталой и апатичной.

Результаты броска

Полный провал: Прометиду не удаётся использование Трансмутации, и он не может использовать её до конца сцены.

Провал: Прометиду не удаётся вытянуть эмоциональную энергию жертвы.

Успех: Прометид крадёт по одному очку Воли жертвы за каждый полученный успех. Прометид не может получить больше Воли, чем есть у жертвы. Если из-за украденных очков Воли полная временная Воля Прометида превышает постоянную Волю, то дополнительные очки исчезнут в конце сцены.

Исключительный успех: Множество успехов – это уже само по себе награда.

Возможные модификаторы: Цель находится под действием Отторжения или Муки (+1).

Лихорадочные грёзы (•••)

Это та же самая Трансмутация, что и Пандорианская Трансмутация третьего уровня с этим названием (см. **Прометид: Созданный**, с. 244). Само по себе использование этой силы в качестве Трансмутации Загрязнения не вызывает потери Человечности, хотя его последствия могут стать причиной дегенерации.

Чувство вины (•••)

Эта Трансмутация даёт Прометиду способность узнавать самый позорный секрет жертвы.

Требование: Признание (••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Внушительность + Эмпатия против Самообладания + Азот

Действие: мгновенное и состязательное

Для использования этой способности Прометид должен коснуться цели. Способность срабатывает мгновенно: у Прометида возникает короткое видение наихудшего поступка, который цель когда-либо совершала. Если только игрок не выбросит исключительный успех, не будет никаких имён, дат и мест, хотя примерная личность фигур в видении ясна для Прометида. К примеру, Прометид пожимает мужчине руку, и в появившемся видении этот мужчина душит старую женщину подушкой. Прометиду очевидно, что это была бабушка мужчины, но её имени он знать не будет. Откровение приходит к нему на уровне инстинктов, являясь сильным ощущением, выходящим за рамки простого языка.

Результаты броска

Полный провал: Цель выглядит для Прометида абсолютно невиновной, и он не может использовать эту силу на этом субъекте до конца сцены.

Провал: Прометид не узнаёт ничего.

Успех: Прометид сразу же узнаёт самый ужасный секрет жертвы.

Исключительный успех: Прометид не только узнаёт наихудший поступок, который цель когда-либо совершала, он узнаёт имена участвовавших людей, и когда и где это случилось.

Снятие ограничений (•••)

Прометид узнаёт, как удалять незначительное число загрязнений, текущих по его телу, таким образом, чтобы их можно было использовать против других. Он выделяет светлую, легко испаряющуюся субстанцию из кончиков пальцев. Первый человек, которого он коснётся, будет стремиться действовать исключительно согласно своим желаниям, что, скорее всего, приведёт к смущению и унижению.

Требование: Трещины напряжения (•)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Запугивание – Самообладание жертвы

Действие: мгновенное

Для использования этой Трансмутации Прометид должен коснуться кожи цели. Эта способность работает на сверхъестественных целях так же, как и на людях.

Результаты броска

Полный провал: Способность обращается против Прометида, и он страдает от её эффектов так, как если бы кто-то успешно использовал эту силу на нём.

Провал: Трансмутация не оказывает никакого эффекта.

Успех: Прометид успешно поражает жертву субстанцией. Жертва теряет все свои ограничения. Она начинает действовать в соответствии со своими побуждениями. Человек может сбежать из комнаты, в которой ему неудобно, или вырубить кого-либо ударом кулака, или схватить и поцеловать привлекшую его женщину, или сделать любую из десятка других вещей, зависящих от человека и от того, что он чувствует в это время.

Эффект длится один раунд за каждый полученный Прометидом успех. После того, как эффект спадёт, скорее всего наступит момент неловкости или ужаса, когда жертва осознает свои действия.

Исключительный успех: Кроме увеличенной продолжительности, никаких дополнительных эффектов нет.

Передача Муки (••••)

Прометиды могут почувствовать приближение Муки как удушающее облако насилия. Прометид с этой Трансмутацией может, когда почувствует приближение Муки, передать свою Муку другому, кто испытает её вместо него.

Требование: Снятие ограничений (•••)

Цена: 1 очко Пирота

Бросок: Манипулирование + Решительность + Азот против Самообладания + Азот

Действие: мгновенное и состязательное; сопротивление пассивно

Жертва этой способности испытывает ту же самую Муку, которая свойственна использующему способность Прометиду, и ведёт себя соответствующим образом (таким образом, Мука Чудовищ включает злобу и стремление к мести, Мука Галатеидов заставляет жертву действовать согласно своим побуждениям и так далее). Если Прометид успешно использует эту силу против вампира или оборотня, то жертва вместо Муки впадает в безумие или в Смертельную Ярость.

Результаты броска

Полный провал: Прометид сразу же погружается в Муку.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Прометид передаёт свою Муку жертве, после чего жертва ведёт себя так, как если бы она испытывала ту же самую Муку, которая свойственна использующему способность Прометиду.

Исключительный успех: Жертва страдает от Муки Прометида и теряет очко воли.

Возможные модификаторы: Цель является человеком, в том числе она может быть и магом (-1); цель является вампиром или оборотнем (+1); Человечность или Нравственность цели выше, чем у персонажа (-1).

Глаза безумия (••••)

В каждом есть частичка безумия, стремящаяся выбраться наружу. С помощью этой Трансмутации Прометид может вызвать отклонение у своей жертвы.

Требование: Лихорадочные грёзы (•••)

Цена: 1 очко Пирота

Бросок: Внушительность + Запугивание против Решительности + Азот

Действие: мгновенное и состязательное; сопротивление пассивно

Если у использующего Трансмутацию Прометида Человечность равна 5 или выше, игрок должен сделать бросок на дегенерацию (три дайса).

Результаты броска

Полный провал: Прометид получает умеренное отклонение.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Следующие 24 часа жертва страдает от эффектов умеренного отклонения, выбранного игроком Прометида.

Исключительный успех: То же самое, за исключением того, что игрок может выбрать тяжёлое отклонение.

Возможные модификаторы: Нравственность цели выше, чем у персонажа (-1).

Чума желаний (•••••)

Прометид усиливает свою способность снимать ограничения, улучшив выделяемое им вещество до мощного феромона. Он заставляет любого, кто почувствует его, потерять всё подобие самоконтроля и начать следовать своим животным инстинктам. Эффект может варьироваться. Люди, обедавшие до этого, могут разорвать одежду друг друга и начать спариваться, словно кошки во время течки. С другой стороны, комната с теми же людьми также легко может стать бойней, с ножами для мяса и вилками, ставшими смертельным оружием. Что бы ни произошло, потеря контроля ужасающа. Она создаёт живую картину, достойную кисти Иеронима Босха.

Требование: Снятие ограничений (•••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Запугивание + Азот

Действие: мгновенное

Рассказчик сравнивает число успехов, выброшенных игроком Прометида, с Самообладанием каждой жертвы. Если успехов больше, чем значение Самообладания, то жертва попадает под действие эффектов Трансмутации. У большинства людей Самообладание 2, так что Рассказчик может использовать в качестве ориентира три успеха, и обращать внимание на Самообладание только исключительных или сверхъестественных индивидов.

Затронутый этой силой персонаж может сопротивляться один раунд, если игрок потратит очко Воли и сделает бросок Самообладания + Азота. Очко воли не даст бонуса к запасу дайсов, оно просто даст возможность сопротивляться.

Результаты броска

Полный провал: Прометид, использующий Трансмутацию, погружается в Муку.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Все в радиусе пяти метров поддаются своим первобытным стремлениям. Что это будут за стремления, зависит от человека и ситуации. Преступник (или коп) может пристрелить кого-нибудь. Кто-то другой может свернуться клубком или начать материться во весь голос, в то время как двое или больше остальных начнут открыто заниматься сексом. Эффект длится в течение сцены.

Исключительный успех: Каждый успех просто увеличивает шанс затронуть больше людей.

Возможные модификаторы: Персонаж пытается затронуть больше двух человек (–1); персонаж пытается затронуть больше восьми человек (–2); персонаж пытается затронуть больше 20 человек (–4); персонаж пытается затронуть толпу из более чем 100 человек (–6).

Подавление Муки (•••••)

Овладевший этой Трансмутацией Прометид учится очищать свою Муку, удерживая её, по крайней мере, до следующего раза.

Требование: Передача Муки (••••)

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Прометид использует эту способность перед тем, как сделать бросок по избеганию Муки. Игрок тратит Пирос и ему уже не требуется делать бросок Человечности.

Сатурнинус

Хотя большинство Прометидов прежде всего вспоминает о Трансмутациях, когда задумывается об их сверхъестественных умениях, практически каждый аспект Свинцовой Ночи сверхъестественен. Божественный Огонь ежедневно и по десятку раз напрямую проявляется в повседневном существовании Прометидов – от способности есть почти всё что угодно и долгое время обходиться без еды до способности усиливать свои конечности Пиросом и Дарований. Последователи Плюмбума часто изучают Трансмутации, которые

укрепляют и усиливают эти врождённые способности, в качестве способа погружения в то, что означает быть Прометидом.

Восприятие Азота (от • до •••••)

«Азот взывает к Азоту». Каждый Прометид, который встречал другого из своего рода, знает это на уровне инстинктов. Но практики Сатурнинуса иногда тратят время на совершенствование их восприятия этого зова, что позволяет им расширить свою чувствительность за обычные границы их Азотной радиации.

Цена: нет

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Уровни этой Трансмутации необходимо приобретать последовательно, начиная с первоуровневой версии. За каждое очко этой Трансмутации расстояние, на котором Прометид может почувствовать чужую Азотную радиацию (см. таблицу на с. 92 **Прометид: Созданный**) увеличивается на одну позицию. Обратите внимание, что это увеличивает расстояние, на котором могут быть обнаружены другие Прометиды, а не сам персонаж. После приобретения Трансмутации это изменение становится постоянным.

К примеру, Азотная радиация Прометида с Азотом 2 покрывает городской квартал. Если у другого Прометида есть эта Трансмутация на втором уровне, то он сможет почувствовать первого Созданного в случае, если они будут в одном районе. Азотная радиация первого Прометида на самом деле не увеличивается. Эта Трансмутация просто делает Прометида чувствительнее к Азоту.

Очищающий ритуал (•)

Ритуалы раскаяния издревле существуют в человеческом обществе. Для изучающих состояние Прометидов становится ясно, что иногда и Созданным необходимо получить прощение грехов, в особенности потому, что самые мерзкие из совершённых Прометидом грехов могут оставить на его Азоте заметные для других отметины. Пусть Прометиды и являются одинокими существами, эти грехи будут открыты для осуждения другими Прометидами. Знатоки Сатурнинуса разработали эту Трансмутацию в качестве способа смягчения этого эффекта.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Пережитые впадения в Муку остаются в Азоте Прометида, заметные для участвующих в Мере других Созданных. Но те, кто владеет этой Трансмутацией, могут освободиться от своих прегрешений. Однако, для этого требуется, чтобы Прометид нашёл способ исправить ошибки, совершённые из-за Муки. Если он обеспечит, чтобы о вдове убитого им в Мукe человека позаботились или проследит за восстановлением домов, которые он сжёг, то сразу после завершения поставленной задачи он может использовать эту Трансмутацию, избавившись от последствий Муки в своём Азоте. Хотя может оказаться невозможным исправить все совершённые ошибки, он должен приложить к этому определённые усилия. Время, потраченное на исправление совершённых ошибок, считается временем в пустошах для определения ослабления Муки в Азоте Прометида.

Незаметное Подавление (•)

Хотя подавление Азотного пламени, горящего в Прометиде, может сбить Пандорианцев с его следа, это подавление может вызвать подсознательное чувство тревоги в других Прометидах. Но те, кто изучил эту технику, вполне способны к подавлению без беспокойства собратьев-Созданных.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Самообладание + Азот

Действие: мгновенное

Когда Созданный подавляет своё Азотное пламя (см. **Прометид: Созданный**, с. 92), он может потратить очко Пироса в попытке отрегулировать подавление. Многие из овладевших этой способностью ежедневно подавляют свой Азот.

Результаты броска

Полный провал: Прометиду не только не удаётся произвести изменения в подавлении Азота, ему не удаётся управиться с Божественным Огнём внутри себя. Он получает обычный штраф -3 на социальное взаимодействие с другими Прометидами, и при этом Пандорианцы не получают штрафов на его отслеживание.

Провал: Прометиду не удаётся должным образом воздействовать на его подавление. Азотное пламя подавляется как обычно, согласно описанию на с. 92 **Прометид: Созданный**.

Успех: Азотное пламя подавлено. На отслеживающих Прометида Пандорианцев подавление действует как обычно, однако штраф на социальное взаимодействие с другими Созданными нейтрализуется.

Исключительный успех: Прометид искусно управляет с подавлением – кроме того, что у него не возникает проблем при взаимодействии с другими Прометидами, Пандорианцы получают штраф -5 вместо обычных -3.

Возможные модификаторы: Подавление Азотного пламени в идущие подряд предыдущие дни (-1 за день), 10 минут медитации (+1).

Улучшенный маскарад (••)

Обычно нечто в природе Прометидов скрывает их истинную внешность от остального мира. Только колыхание Божественного Огня в Созданном может разрушить эту маскировку. Прометиды, прикладывающие усилия к изучению подобных вещей, могут успокоить их Пирос в таких случаях, не позволяя ему повлиять на их маскировку.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Эта Трансмутация может быть активирована в любой момент, в который использование Пироса обычно раскрыло бы обезображенность Прометида, чтобы помешать такому раскрытию тратой очка Воли. Эту Трансмутацию необходимо активировать в каждом случае возможного раскрытия (трате Пироса и т. п.), и она длится только на протяжении этого случая.

Замедленное пробуждение (••)

Прометиды, изучающие способности Сатурнинуса, стремятся управлять Азотной радиацией. Эта техника навсегда изменяет Азот овладевшего ей Прометида так, чтобы Пандорианцам требовалось больше времени на пробуждение в его присутствии и, кроме того, сам Прометид мог узнавать об их пробуждении.

Цена: нет

Бросок: Сообразительность + Самообладание + Азот

Действие: пассивное

Азот Прометида с этой Трансмутацией пробуждает Пандорианцев за две минуты, а не за одну, как обычно. Это постоянное изменение сущности Прометида.

Помимо этого, когда Пандорианец начинает пробуждаться в присутствии Прометида, Рассказчик должен сделать бросок Сообразительности + Самообладания + Азот владельца Трансмутации, чтобы определить, заметил ли тот флуктуацию своего азота, сообщающую о начале процесса.

Результаты броска

Полный провал: Прометиду не только не удаётся обнаружить Пандорианцев, но и те получают бонус +1 к броскам на его отслеживание и незаметное преследование.

Провал: Прометиду не удаётся заметить начало пробуждения Пандорианцев.

Успех: Прометид узнаёт, что он только что вошёл в область, в которой его Азотная радиация столкнулась со спящими Пандорианцами, которые начали просыпаться. Но при этом он не знает их точное местоположение.

Исключительный успех: Прометид узнаёт не только о начинающемся пробуждении Пандорианцев, но и об их точном местонахождении. Если ему незнакома окружающая область, он знает насколько далеко от него и в каком направлении они расположены.

Возможные модификаторы: Владельца сопровождают другие Прометиды, которые не обладают этой Трансмутацией (-1 за каждого Прометида), область очень сильно загружена (-1), область по сути заброшена (+1), у владельца есть Трансмутация «Чувство Флюкса» или любой Пандорианской Трансмутацией (+2).

Чтение огня (•••)

Азот Прометида несёт в себе множество информации о нём: его проступках, его силе, его темпераменте. Те, кто достаточно опытен в понимании едва различимых узоров в чужом Азоте, могут выяснить эту и многую другую информацию. Из-за того, что эту информацию раскрывает сила Азота, обладателю этой Трансмутации не нужно находиться в присутствии другого Прометида – ему достаточно лишь почувствовать его Азот через взывание Азота к Азоту.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Азот

Действие: мгновенное

Использующий эту Трансмутацию Прометид должен быть в состоянии почувствовать Азот того, кого он хочет прочесть. Способности почувствовать другого Прометида через взывание Азота к Азоту достаточно для этого.

Результаты броска

Полный провал: Прометида ошеломляет Азот того, кого он хотел прочесть, из-за чего он теряет сознание на одну минуту.

Провал: Владельцу не удаётся прочесть Азот цели. На последующие попытки накладывается штраф -1. Штраф за провалившиеся попытки на протяжении одного 24-часового периода суммируется.

Успех: Владелец может определить по одной Характеристике читаемого Прометида за успех. Характеристики включают Наследие, Путь Очищения, Порок, Добродетель, предпочитаемое имя (т.е. имя, которое цель назвала бы при представлении), рейтинг Азота. Владелец также может потратить успех, чтобы «прочитать» цель так, как если бы они были в присутствии друг друга, проводя её Меру.

Исключительный успех: Кроме перечисленных выше Характеристик, владелец может потратить успехи, чтобы выяснить следующее: Человечность (хотя это раскрывает только относительную Человечность – равна, выше или ниже, чем у владельца Трансмутации), отклонения (по одному за успех) и какие категории Трансмутаций он знает, начиная с категории, в которой у него очков Трансмутаций больше всего. На эти Характеристики можно потратить только пятый и последующий успехи; таким образом, если у владельца выпало шесть успехов, он должен потратить первые четыре на Характеристики, относящиеся к «Успеху». Последние два можно потратить на Характеристики из обеих категорий.

Возможные модификаторы: Использование этой Трансмутации не в присутствии читаемого Прометида (-3), Азот цели больше, чем у владельца (-1 за каждый пункт разницы), Азот владельца больше, чем у цели (+1 за каждый пункт разницы).

Настройка темперамента (•••)

Течение темпераментов является важным вопросом для изучения практиками Сатурнинуса. Хотя у каждого Наследия есть доминирующий темперамент, у каждого Прометида есть все пять темпераментов. Созданный с этой Трансмутацией может настроить свой темперамент так, чтобы тот соответствовал темпераменту одного из его

товарищей по Клеймённой своре, что позволит владельцу Трансмутации собирать Пирос в ситуациях, в которых он обычно не мог этого делать.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Активирующий эту Трансмутацию Прометид должен коснуться Заклеймённого товарища по своре другого Наследия. На следующие 24 часа владелец теряет способность восстанавливать Пирос во время сна в ключевом для его Наследия элементе. Вместо этого он получает способность восстанавливать Пирос во время сна в ключевом элементе для Наследия его товарища по своре (см. с. 93 **Прометид: Созданный**).

Владелец может использовать эту Трансмутацию на Прометиде не из его Заклеймённой своры, но это будет стоить дополнительное очко Воли.

Усиленный потенциал (••• или •••••)

Способность Созданных к реализации сверхчеловеческих возможностей на короткие периоды времени является простым трюком для большинства из них. Изучающие Сатурнинус считают, что этот процесс реализации неэффективен, и те, кто пытались усовершенствовать его, создали эту Трансмутацию.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: [Соответствующий Атрибут] + Азот

Действие: пассивное

Когда Прометид использует свой Сверхчеловеческий потенциал (см. с. 165, **Прометид: Созданный**), он может потратить очко Воли и попытаться расширить длительность бонуса. Эта Трансмутация может быть применена только к одному Атрибуту за раз, даже если в раунд активации Пирос использовался для поднятия нескольких Атрибутов. Использование Пироса для повышения Атрибута, затронутого этой Трансмутацией, немедленно прекращает действие её действия.

Также существует пятиуровневая версия этой Трансмутации, которая может быть приобретена только после приобретения трёхуровневой версии. Различие между двумя этими Трансмутациями будет приведено ниже.

Результаты броска

Полный провал: Трансмутации не только не удаётся удержать повышение Атрибута, но и сам Пирос тратится впустую, нейтрализуя эффекты Сверхчеловеческого потенциала.

Провал: Сверхчеловеческий потенциал функционирует как обычно, но попытка растянуть его продолжительность не удаётся.

Успех: Повышение Атрибутов от Сверхчеловеческого потенциала остаётся на один раунд за успех (в пятиуровневой версии – на одну минуту за успех).

Исключительный успех: Повышение Атрибутов от Сверхчеловеческого потенциала накрепко застревает в теле владельца, увеличивая его длительность до одной минуты за успех (в пятиуровневой версии – длительность составляет одну сцену или один час, в зависимости от того, что дольше).

Возможные модификаторы: Активация происходит во время стрессовой ситуации, такой как бой (–2), активация происходит после как минимум 30 минут медитации (+2).

Эффективное заземление (••••)

Прометиды взаимодействуют с электричеством так, как ни одно другое существо. Благодаря мельчайшим следам Божественного Огня, присутствующим во всех проявлениях электричества, сила молнии исцеляет Созданных. Некоторые из исследователей Сатурнинуса изучили и улучшили эту способность.

Цена: нет

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Для использования эту Трансмутацию не нужно активировать; это просто постоянное изменение в природе Прометида. Эта Трансмутация изменяет то, как функционирует Электрошоковая терапия (см. с. 164 **Прометида: Созданный**).

Каждое очко тупого урона, полученного от электричества, можно использовать либо для исцеления двух очков тупого урона либо одного очка летального урона. Кроме того, два очка тупого урона от электричества можно использовать для исцеления одного очка аггравированного урона.

Очищение Пироса (••••)

Некоторые Прометиды изучают процесс, с помощью которого они отсеивают Пирос из окружающих их обычных событий: восхода солнца, грозы, нахождения в присутствии смертных или прилива сил, приходящего с завершением и успехом. Созданные, которые изучают эти процессы, могут извлечь из них больше силы.

Цена: нет

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Для использования эту Трансмутацию не нужно активировать; это просто постоянное изменение в природе Прометида. При восполнении Пироса через восход солнца, нахождение посреди грозы, в присутствии смертных или завершение знакового события Прометид восполняет два очка Пироса вместо обычного одного. Это не применяется к методам восполнения Пироса, основанным на темпераментах Наследий.

Улучшение Дарования (•••••)

Вместе с Наследием приходят врождённые дары – чудеса, работающие благодаря темпераменту и Пиросу. Большинство Прометидов едва ли задумывается об этих особенностях, полагаясь на них также, как обычные люди полагаются на от природы сильные мускулы или находчивость. Созданные, стремящиеся понять состояние Прометидов, нередко углубляются в секреты Дарований, улучшая и усиливая их через дисциплину и практику.

Цена: нет

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Для использования эту Трансмутацию не нужно активировать; это просто постоянное изменение в природе Прометида. Эта Трансмутация изменяет то, как функционирует его Дарование (см. с. 116 **Прометида: Созданный**), и может быть приобретена несколько раз. При каждом приобретении эта Трансмутация применяется к новому Дарованию, которым обладает Созданный.

- **Эфемерная плоть:** После Улучшения, владелец этого Дарования может активировать его пассивным действием и без траты Пироса.

- **Пленительная внешность:** После Улучшения этого Дарования Прометид может использовать правило снова-восемь, а не снова-девять.

- **Воскрешение:** После Улучшения, обладатель этого Дарования получает возможность потратить число очков Витриоли, равное Азоту того, кого он воскрешает, а не пункт Азота. Для самовоскрешения Дарование работает как обычно, но цена повторного приобретения после смерти равна Азот x4.

- **Титаническая выносливость:** Согласно сказанному выше про «Пленительную внешность», но применительно к Выносливости.

- **Колоссальная сила:** Согласно сказанному выше про «Пленительную внешность», но применительно к Силе.

По усмотрению Рассказчика, Дарования, описанные в *Странных алхимиях*, также могут быть усовершенствованы через Улучшение Дарования:

- **Речь трупа:** Улучшение этого Дарования устраняет необходимость траты Пироса для получения более точных ответов – все ответы полные и подробные.

- **Каменное сердце:** В этой форме улучшено восприятие. Во сне Прометид видит то, что происходит вокруг него. Его сны отходят от его окружения, когда там нет ничего интересного, но он узнаёт о тех, кто подходит к нему, и может идентифицировать их. Он может пробудиться в любой момент, основываясь на переживаемом во сне.

- **Песнь Орфея:** Улучшенная Песнь Орфея становится сильнее, так как навыки певца приобретают большее значение; теперь для этого Дарования делается бросок Внутренности + Экспрессии + Азота.

- **Запасные части:** Улучшение этого Дарования позволяет Прометиду более умело пересаживать себе части тела. Ему нужно только три успеха, и каждый бросок занимает 30 минут.

- **Разбор:** Стоимость этого Дарования уменьшена до одного пункта Пироса.

- **Нерушимая воля:** Согласно сказанному выше про «Пленительную внешность», но применительно к Решительности.

Спиритус

Практики Аргентума стремятся понять теневых обитателей Мира Тьмы. Это включает сливание с их обществом, поскольку незнание порождает страх и враждебность.

Следование Аргентуму не изменяет тело Созданного, в отличие от Азота. Методы Пути позволяют практику Спиритуса очистить свою Азотную радиацию так, что она будет казаться чем-то иным, вызывая множество реакций – в основном у сверхъестественных существ. Те, кто опытни в использовании этих методов, способны взаимодействовать с миром сверхъестественного способами, которые обычно невозможны.

Множество Трансмутаций Спиритуса являются частью группы аналогичных Трансмутаций. Их названия включают «(Тип)» или «(Материал)». Каждая версия таких способностей является совершенно самостоятельной Трансмутацией и должна приобретаться отдельно.

Кроме того, можно освоить целый каскад Трансмутаций, начинающийся с Трансмутации «Маска (Типа)». Для приобретения любого из этих усовершенствований, для которых эта первая Трансмутация является требованием, необходимо, чтобы приобретаемая Трансмутация была того же «(Типа)», как и Маска, которая уже есть у Прометиды. Таким образом, Прометид, которому известна Маска Луны, может изучить Покров Луны, но не сможет изучить Покров Ночи, пока не изучит Маску Ночи. Это относится ко всем Трансмутациям каскада.

Эссенция (материала) (от • до •••)

Изучающие сверхъестественных существ Мира Тьмы Прометиды скорее всего рано или поздно столкнутся с силами этих существ.

Сверхъестественные существа соответствующего типа, пытающиеся использовать свои силы на защищённом этой Трансмутацией Прометиде, испытают некий сенсорный эффект. Оборотни могут почуять запах расплавленного серебра сразу после использования способности на Созданном, у вампиров в глазах появятся пятна, как будто они только что посмотрели на солнце, маги почувствуют соль на своём языке, а духи и призраки почувствуют соответственно холодное железо и удар крапивой по их телу.

Требование: Прометид должен подвергнуться силам существа соответствующего типа, прежде чем сможет приобрести Трансмутацию, защищающую от таких сил.

Цена: нет

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Эта Трансмутация всегда активна, даже если Прометид без сознания. Три уровня каждой из Трансмутаций должны приобретаться последовательно, начиная с первоуровневой версии.

Прометид получает дополнительное сопротивление силам определённого типа сверхъестественных существ. Действующая против вампиров способность называется «Эссенция солнечного света», против оборотней – «Эссенция серебра», против магов – «Эссенция соли», против духов – «Эссенция железа», и против призраков – «Эссенция крапивы».

Эта Трансмутация даёт преимущества только против сил, действующих на Прометида. К примеру, Трансмутация защитит от ментального доминирования вампира, но не от удара или укуса, подкреплённых увеличенной силой вампира. Чтобы эта Трансмутация защитила персонажа от сверхъестественной способности, эта способность должна быть напрямую направлена на него (и только его). Эффекты, действующие на область, способности, использованные на других целях, и способности, усиливающие само сверхъестественное существо, не затрагиваются.

Эта Трансмутация предоставляет следующие преимущества:

- **Противопоставленные броски:** При состязательном броске на сопротивление способности, использованной существом соответствующего типа, Прометид получает дополнительный дайс за каждый пункт в этой Трансмутации.

- **Пассивное сопротивление:** Атрибуты Сопротивления Прометида увеличены на число пунктов в Трансмутации, при пассивном сопротивлении сверхъестественной способности. К примеру, если способность активируется броском (Сообразительность + Эмпатия – Самообладание цели), добавьте значение Трансмутации к Самообладанию Прометида для определения штрафа к броску.

Загрязнённый Азот (•)

Усилием мысли Прометид может загрязнить свой Азот, сделав его более похожим на присущие другим сверхъестественным существам силы. Хотя лично на Прометида это не оказывает влияния, его Азот теперь резонирует с другими сверхъестественными существами так же, как и обычно с другими Прометидами.

Цена: 1 очко пираса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

До конца сцены Прометид способен обнаруживать определённый тип сверхъестественных существ. Считается, что Азот сверхъестественных существ равен той Характеристике, которая ближе всего отражает их личную сверхъестественную силу: Рангу для духов, среднему от Могущества, Грации и Сопротивления для призраков, Силе крови для вампиров, Инстинкту для оборотней и Гнозису для магов. Для изменения типа обнаруживаемых существ Прометид должен снова активировать эту Трансмутацию.

Чтобы загрязнить Азот так, чтобы тот резонировал с данным типом сверхъестественных существ, у Прометида должен быть какой-либо опыт взаимодействия с этими существами: достаточно трёх раундов боя или трёх минут разговора. Но Прометид должен осознавать во время этого взаимодействия, чем является это сверхъестественное существо.

Маска (типа) (•)

Некоторые Прометиды способны имитировать сверхъестественных существ, которых они встречали, немного изменяя свои тела, чтобы перенять едва заметные зацепки, которые многие такие существа ищут при идентификации себе подобных.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

У этой Трансмутации есть три основных формы, хотя, конечно, возможны и другие формы. Изучение любой из этих Масок требует, чтобы Прометид провёл как минимум час в присутствии соответствующего типа существ. Прометид может активировать только одну Маску. Эти Трансмутации не изменяют ауру Прометида.

Прометид с активированной Маской по-прежнему вызывает Отторжение, но сверхъестественные существа, связанные с «(типом)» Трансмутации, получают бонус +1 на сопротивление. Кроме того, пока эта Трансмутация активна, проявления Отторжения кажутся естественной реакцией на присутствие сверхъестественного соответствующего типа: кажется, что затронутые Отторжением люди сторонятся Прометида из-за почти подсознательного страха.

- **Маска ночи:** Прометид меняет своё тело так, что оно выглядит более похожим на тело вампира. Тон его тела бледнеет, его глаза отражают немного больше света, запах у тела практически исчезает, клыки кажутся слегка заметнее, а кожа становится холодна на ощупь. Это длится до тех пор, пока Прометид не заснёт, останется без сознания или пока его не коснётся солнечный свет.

В случае тех труп, что используют **Вампир: Реквием**, использующий эту силу Прометид также активирует Метку Хищника, вместо Силы Крови используя свой Азот. Сам Прометид не чувствует других вампиров благодаря этому эффекту; он просто провоцирует Метку Хищника у встреченных вампиров.

- **Маска Луны:** Прометид изменяет своё тело так, что кажется обратным в человеческой форме для тех, кто знает, куда смотреть. В воздухе рядом с ним витает что-то первобытное, и у него взгляд хищника. Запах его тела слегка изменён, из-за чего кажется, что в нём есть примесь животного мускуса, а его зубы становятся немного заметнее. Это длится до тех пор, пока Прометид не заснёт, останется без сознания или пока его не коснётся серебро.

- **Маска колдовства:** Прометид принимает вид того, кто использует колдовство. Но эти изменения едва уловимы. Те, кто обладают Преимуществом Потустороннее чувство, настроенным на магию, сразу же замечают Прометида. В остальном он кажется обычным человеком, правда, таким, на котором сложно слишком долго концентрировать внимание. Он получает бонус +1 на броски Скрытности и Коммуникабельности, призванные помочь ему остаться незамеченным. Это длится до тех пор, пока Прометид не заснёт или останется без сознания.

Покров (типа) (••)

Те, кто понимают тонкости выдачи себя за одно из сверхъестественных существ, часто овладевают способностью обманывать также и сверхъестественные чувства.

Требование: Маска (типа) (•)

Цена: нет

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Эта способность активируется при активации соответствующей Трансмутации Маска (типа), увеличивая её эффективность. Она изменяет внешний вид ауры Прометида так, что она не выглядит принадлежащей Созданному для способностей восприятия ауры, вместо этого принимая вид ауры соответствующего типа сверхъестественных существ.

Кроме того, бонус для существ соответствующего типа на сопротивление Отторжению увеличивается до +2 (для подробностей см. «Маска (типа)»).

- **Покров ночи:** При наблюдении с помощью способностей восприятия ауры, аура Прометида выглядит бледной, как у вампира.

- **Покров Луны:** При наблюдении с помощью способностей восприятия ауры, аура Прометида выглядит крайне яркой, как у оборотня.

- **Покров колдовства:** При наблюдении с помощью способностей восприятия ауры, в ауре Прометида видно множество искр, как у мага.

Вливание эфемеры (от •• до •••••)

Способные взаимодействовать с Сумраком Прометиды иногда оказываются в невыгодном положении. Но те, кто опытен в искусствах Спиритуса, могут наполнять объекты эктоплазматическим темпераментом и разжигать его собственным Пиросом, позволяя этим предметам находиться в Сумраке.

Этот процесс занимает несколько минут, в течение которых Прометид держит объект в руке и выдыхает на него небольшие сгустки эктоплазмы, покрывая ею объект. Затем он щелчком пальцев воспламеняет эктоплазму искрой Пироса, создавая на предмете глянцевую поверхность, которая придаёт ему твёрдость в Сумраке.

Требование: Дарование Эфемерная плоть

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Интеллект + Ремесло + Азот

Действие: длительное (число успехов равно Структуре объекта; каждый бросок отражает одну минуту пропитывания объекта)

У Прометида должно быть активировано Дарование Эфемерная плоть для использования этой Трансмутации. Прикоснувшись к предмету, Прометид наполняет его эктоплазмой и затем воспламеняет её Пиросом, делая его твёрдым для существ и вещей в Сумраке. Предмет практически полностью нормально функционирует по отношению к существам и объектам в Сумраке, за исключением того, что они не могут его схватить – хотя они могут коснуться его, они не могут поднять или сдвинуть его из Сумрака без использования для этого каких-либо способностей.

В любой момент времени Прометид может наполнить эктоплазмой число объектов с суммарным Размером, равным рейтингу этой Трансмутации минус один, что позволяет вливание в один объект с Размером 1 при ••, пару объектов Размера 1 или один объект Размера 2 при •••, и в объекта до четырёх очков Размера при •••••. Обоймы с пулями и другие боеприпасы (Размер 1 для одной обоймы или магазина) могут быть наполнены эктоплазмой, получая способность поражать эфемерные цели. Сам пистолет наполнять не нужно.

Эта Трансмутация действует до тех пор, пока Прометид, пропитавший предмет, не отменит это вливание прикосновением. Также он может отменить вливание в предмет, находящийся где угодно в пределах видимости, потратив очко Воли. Четыре уровня этих Трансмутаций должны приобретаться последовательно, начиная с двухуровневой версии.

Отрава эфемеры (••)

Многие Прометиды на Пути Очищения Серебра узнают, что эктоплазма и Пирос вместе представляют опасную смесь. Иногда, те, кто способен касаться Сумрака, используют это знание и развивают эту Трансмутацию.

Прометид выдыхает эктоплазму в сложенные чашей руки, после чего зажигает её Пиросом. В материальном мире она вспыхивает всего на мгновение, и её вспышку и запах озона можно легко объяснить использованием осветительной вспышки. Но те, кто способен воспринимать Сумрак, могут увидеть, как тело Прометида охватывают разряды спиритических молний. Духовные существа, по которым Прометид наносит удары голыми руками, получают ужасные раны.

Требование: Дарование Эфемерная плоть

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Для использования этой Трансмутации Прометид должен активировать Дарование Эфемерная плоть. До конца сцены, и до тех пор, пока Прометид может физически взаимодействовать с Сумраком, его рукопашные атаки наносят летальный урон духам, призракам и другим существам в Сумраке. Это применяется только к атакам, не использующим никакого оружия.

Щит из (материала) (•••)

Знающие пути сверхъестественного Прометиды нередко бывают способны распространять свою защиту на других. Созданный с этой Трансмутацией может прикосновением передать эффекты защиты Эссенции (материала) другому.

Требование: Эссенция (материала) (••)

Цена: 2 очка Пираса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Прометид с этой Трансмутацией должен коснуться того, кого он намеревается защитить. Если защищаемый входит в ту же Клеймённую свору, что и Прометид, цена уменьшается до одного очка Пираса. До конца сцены защищённый получает преимущества Трансмутации «Эссенции (материала)», как если бы он обладал этой Трансмутацией с тем же значением, что и защищающий его Прометид.

Эта Трансмутация может использоваться и не на Прометидах, но есть одно исключение: сверхъестественных существ нельзя защищать от способностей существ их же типа. Таким образом, вампиры не получают преимуществ от Щита из солнечного света, а маги от Щита из соли.

Если Прометид потратит очко Воли при активации этой Трансмутации, защита продлится до одного дня.

Чувства (типа) (•••)

Эта Трансмутация представляет собой дальнейшее усовершенствование способности выдавать себя за другие разновидности сверхъестественных существ. Прометиды с этой Трансмутацией способны приспособить свои чувства к их маскировке, что даёт им сверхъестественные чувства тех, кого Созданный имитирует.

Требование: Покров (типа) (••)

Цена: +1 очко Пираса

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Эта способность активируется, когда Прометид использует соответствующую Трансмутацию Маска (типа), увеличивая её эффективность. Владение этой Трансмутацией также автоматически увеличивает цену соответствующей Маски (типа) на очко Пираса.

Кроме того, бонус для существ соответствующего типа на сопротивление Отторжению увеличивается до +3 (для подробностей см. «Маска (типа)»).

Даруемые сенсорные способности зависят от типа имитируемых существ:

- **Чувства ночи:** Прометиды, имитирующие вампиров, получают чувства, необходимые для того, чтобы стать совершенным городским хищником. При слабом освещении глаза Прометида начинают отражать свет, подобно кошачьим глазам. В полной темноте они светятся зловещим красным светом. В обоих ситуациях Прометид видит идеально без необходимости в дополнительном освещении.

Кроме того, Прометид получает способность чутко проливать кровь с помощью обычного броска Сообразительности + Самообладания на расстоянии (Азот x10) метров. Это расстояние может быть удвоено в стерильном или чистом окружении, когда не мешают никакие другие запахи, или ополовинено в ситуациях, когда присутствуют сильные запахи (например, в дикой природе или типичном городском районе).

Наконец, Прометид под влиянием этого эффекта получает +1 к Внушительности на время его действия.

- **Чувства Луны:** Прометиды, имитирующие чувства оборотней, обнаруживают, что перед ними открывается целый мир, наполненный невообразимыми оттенками. Местные запахи сообщают о том, что проходило здесь раньше, а также намёки на то, что проходившие чувствовали. Аналогично, скрытые тона человеческого голоса многое раскрывают о говорящем, как и запахи тела: подробности сексуальной жизни цели, её

эмоциональное состояние, её диета и недавно посещённые места – все это может быть определено по запаху.

Во многих случаях для этого требуется обычный бросок Сообразительности + Самообладания. Успехи от этого броска могут быть добавлены к другим подходящим броскам (как если бы они были дополнительными дайсами от командных действий). Исследующий какое-либо место Прометид может добавить успехи от обнюхивания места к броскам Расследования, тогда как использование запаха человека может быть добавлено к броску Эмпатии.

Также Прометид может выслеживать цели по запаху. Это требует длительного броска Сообразительности + Выживания, в котором необходимо набрать от 10 до 20 успехов, а каждый бросок отражает 10 минут времени. Этот бросок также может быть состязательным, если преследуемый старается скрыть свой след.

Наконец, Прометид под влиянием этого эффекта получает +1 к Силе на время его действия.

• **Чувства колдовства:** Прометид, маскирующийся под мага, получает способность ощущать использование поблизости магии и других сверхъестественных способностей. Для этого не используется бросок, и Прометид не знает об источнике эффекта – он просто узнаёт, что тот произошёл.

Кроме того, Прометид получает способность к чтению аур, как если бы он обладал Трансмутацией Сенсориума Восприятие ауры (см. с. 146 **Прометид: Созданный**).

Наконец, Прометид под влиянием этого эффекта получает +1 к Интеллекту на время его действия.

Проблеск смертных воспоминаний (••••)

С точки зрения Мистиков, одной из самых захватывающей вещей в сверхъестественных существах является то, что многие из них раньше были людьми. Что должно подействовать на человеческое «золото», чтобы перевести его в другое состояние? Состояние вампиров близко свинцу Прометидов, или же совершенно другому материалу? Чтобы понять эти изменения, Мистик может заглянуть в разум сверхъестественного существа и увидеть его таким, каким оно было до того, как стало принадлежать миру сверхъестественного. В ходе этого процесса Прометид может многое узнать – секреты, факты и даже таланты.

Требование: Загрязнённый Азот (•)

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Сообразительность + Азот (против Решительности + Особая характеристика (см. ниже), в случае недобровольной цели)

Действие: мгновенное (и состязательное, если цель недобровольная)

Персонаж должен коснуться цели, чтобы использовать эту Трансмутацию. В случае, если это недобровольная цель, её игрок сопротивляется броском Решительности + Характеристики сверхъестественной мощи (Сила крови для вампиров, Инстинкт для оборотней, Гнозис для магов). Эта Трансмутация не действует на духов, но может быть использована на призраках, если персонаж знает и активирует Дарование Эфемерная плоть; призраки используют в состязательном броске только Сопротивление.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж теряет контроль над этой способностью, открывая шлюзовые ворота для информации в разуме цели. Персонаж теряет все пункты в Преимуществе Остаточные воспоминания, а также все очки Воли. Воля может быть восстановлена как обычно, но пункты в Преимуществе теряются навсегда.

Провал: Цель набирает больше успехов, чем Прометид. Ничего не происходит; разум цели остаётся закрытым.

Успех: Прометид может получить доступ к воспоминаниям цели о смертной жизни. Цель переживает эти воспоминания вместе с Прометидом. Если персонаж ищет определённое воспоминание, он видит его и может вытянуть из него любое знание,

которое ему нужно (это может позволить почувствовать любое событие из жизни смертного из первых рук, что может либо завершить веху, либо навести персонажа на правильный путь к её завершению). Если персонаж просто хочет «пролистать» разум цели в поисках интересных воспоминаний, он может узнать любые факты, которые Рассказчик сочтёт подходящими. Кроме того, персонаж может освоить часть Навыков, которыми цель обладала в смертной жизни. Игрок делает бросок Интеллекта + Сообразительности. Каждый успех даёт модификатор +1 к Навыку, который был у цели до того, как она стала сверхъестественным существом. Этот модификатор действует один день.

Исключительный успех: Связь длится дольше, позволяя Прометиду разыскать определённое воспоминание и попытаться скопировать Навыки – найти два воспоминания или скопировать Навыки дважды (а именно, игрок дважды делает бросок Интеллекта + Сообразительности и получает бонус к двум Навыкам).

Ограждение из (материал) (••••)

Прометиды, научившиеся сопротивляться силам других сверхъестественных существ, сделали это, изучив их слабости. Когда Прометид проявит мастерство во владении этими техниками, защита области от проникновения этих существ станет лишь лёгкой разминкой.

Требование: Эссенция (материала) (••)

Цена: 1 очко Пираса за 3 метра радиуса

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Азот

Действие: мгновенное

Прометид с этой способностью может защищать целую область от влияния и присутствия существ, связанных с его Трансмутацией «Эссенция (материала)». Эта Трансмутация может воздействовать на область максимального радиуса, равного (Азот x30) метрам, и требует 10 минут подготовки перед созданием защиты. Защита действует один час за пункт Азота создателя. Создатель, потративший очко Воли при создании защиты, может увеличить длительность до одного дня за пункт Азота.

Результаты броска

Полный провал: Область не только не защищена, она до конца сцены становится настроенной на энергию того типа существ, который в неё предполагалось не впускать. Такие существа автоматически замечают что-то странное в области, как если бы они обладали Преимуществом Потустороннее чувство, и получают в этой области бонус +1 к использованию всех своих сверхъестественных сил.

Провал: Защита разрушается сразу после создания. Любые материалы, использованные (см. Возможные модификаторы) при её создании, становятся бесполезными для дальнейшего использования с этой Трансмутацией.

Успех: Защита создана. Игроки существ соответствующего типа должны потратить очко Воли и сделать бросок Решительности + Самообладания, чтобы их персонажи могли войти в область или использовать свои силы, чтобы повлиять на неё. Бросок является состязательным действием, совершаемым против успехов, набранных при активации этой Трансмутации. Даже если сверхъестественное существо войдёт в защищённую область, его игроку всё равно придётся сделать ещё один бросок для использования своих сил внутри неё.

Исключительный успех: Защита не только оказывается сильной – те, кто попытаются её нарушить и провалятся в этом, получают уровень летальных повреждений, так как их отбросят разряды Божественного Огня. Кроме того, игрок создателя защиты может потратить очко воли, чтобы мгновенно нейтрализовать попытки сверхъестественного существа войти в защищённую область. Это объявляется после того, как игрок существа потратит Волю для игнорирования ограждения, но перед броском. Воля существа по-прежнему потрачена, но бросок оно сделать не может. Для способности защиты наносить урон это считается провалом.

Возможные модификаторы: Использовано меньше времени на подготовку (-1 за каждую минуту, недостающую до 10 минут), использовано больше времени на подготовку (+1 за каждое удвоение базового времени); *Ограждение из солнечного света* – выполняется в месте, связанном со смертью, или в котором происходило много смертей (-2), выполняется в месте, в котором в последнюю неделю была пролита кровь (-1), выполняется днём (+2); *Ограждение из серебра* – выполняется в дикой местности (-2), область обведена неразрывным кругом из порошкообразного или раздробленного серебра (+2); *Ограждение из соли* – выполняется в месте, где в последнюю неделю была использована Пробуждённая магия (-1), выполняется в оккультно значимом месте (-1), область обведена неразрывным кругом из соли (+2); *Ограждение из железа* – выполняется в месте, где в последнюю неделю дух применял свои силы, чтобы повлиять на материальный мир (-1), область обведена железным порошком или железными объектами, расположенными на расстоянии примерно фута друг от друга (+2); *Ограждение из крапивы* – выполняется в населённой призраками области (-2), область обведена неразрывным кругом из цветков крапивы (+2).

Если создатель владеет Трансмутацией «Щит из (материала)», то те, кто защищены этой Трансмутацией, могут помочь ему в создании защиты. Это выполняется как командное действие, в котором игроки помощников делают бросок Интеллекта + Оккультизма. Каждый такой помощник также добавляет +1 к эффективному Азоту создателя при расчёте радиуса и длительности Трансмутации.

Теневая алхимия (•••••)

Понимание Прометидом определённого типа сверхъестественных существ развивается до такой степени, что он может влиять на таких существ на алхимическом уровне. Он может усиливать существо, укрепляя его способности, или он может вызывать у монстра приступы боли, заставив гнить его плоть.

Требование: Эссенция (материала) (•••)

Цена: 2 очка Пираса

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Азот – Выносливость + Особая характеристика (см. ниже)

Действие: мгновенное

Прометид должен коснуться цели, чтобы использовать эту способность. В случае недобровольной цели игрок получает штраф к броску, равный Выносливости + характеристике сверхъестественной мощи цели (Сила крови для вампиров, Инстинкт для оборотней, Гнозис для магов). Эта Трансмутация может быть использована на призраках и духах, только если Прометид знает и активирует Дарование Эфемерная плоть, и в этом случае бросок получает штраф, равный Соппротивлению призрака или духа. Прометид может использовать эту Трансмутацию только на существах, для которых у него есть соответствующая Трансмутация «Эссенция». К примеру, персонаж с Эссенцией соли и Эссенцией солнечного света может использовать Теневую алхимию на вампирах или магах, но не на оборотнях.

Результаты броска

Полный провал: Попытки персонажа изменить сверхъестественное существо оборачиваются против него самого. Пирос Прометида реагирует со сверхъестественной сущностью цели, нанося равный Азоту Прометида аггравированный урон и персонажу, и цели. Прометид должен сразу же сделать проверку на Муку.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Персонаж может произвести алхимические изменения в структуре цели. В своей простейшей форме это позволяет Прометиду нанести цели один уровень аггравированных повреждений за успех, заставляя тело цели вскипеть. Но если Прометид захочет, он может улучшить существо, предоставив запас из двух дайсов за каждый успех, который игрок существа может использовать в любом броске, включающем сверхъестественные умения существа. Это включает как сражения, при условии, что

существо каким-то образом использует в них свои сверхъестественные возможности (любая атака, которую оборотень совершает в нечеловеческой форме, или использование вампиром любой Дисциплины), так и небоевые использования сверхъестественных сил (любая Дисциплина, Дар или Заклятье, но не обычное использование Навыков). Эти дайсы сохраняются до конца сцены, после чего действие способности исчезает.

Исключительный успех: Никаких дополнительных эффектов, помимо большего числа успехов.

Сумеречный вызов (•••••)

Искавшие знаний о существах из Сумрака могут погрузиться в древние методы их призыва. Хотя в основном эти старые «заклинания» бесполезны в руках не-магов, Пирос может совершать странные вещи, при использовании его для преобразования эктоплазмы в связывающие механизмы из чистой воли и эфемеры. Совершение этого призыва занимает некоторое время и полагается либо на знание имени призываемого существа (будто то призрак или дух), либо на то, что с этим существом персонаж уже встречался лично. Только существующие в Сумраке существа могут быть вызваны.

Требование: Дарование Эфемерная плоть

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Азот – Ранг (для духов) или Соппротивление/2 (для призраков)

Действие: длительное

Совершение призыва является длительным действием, требующим набрать число успехов, равное сумме Могущества, Грации и Соппротивления духа. Каждый бросок отражает полчаса работы, и получает штраф, равный либо Рангу духа, либо половине Соппротивления призрака.

Как только нужное число успехов набрано, появляется дух, находящийся полностью в Сумраке. Дух не может сбежать с места, подготовленного для его появления, хотя дух может использовать любую из своих Нумина или других сил. По этой причине Прометид может захотеть защитить себя от влияния духа, использовав Трансмутации «Ограждение из железа» или «Ограждение из крапивы». Дух остаётся запертым в месте призыва до конца сцены, или на один день, если игрок потратит очко Воли.

Эта Трансмутация не даёт контроля над призванным духом или призраком. Трансмутация просто вытаскивает духа из его обычного местоположения и привязывает к месту призыва. Большинство Прометидов пытается заключить с духом сделку, получив взамен информацию или услуги, хотя другие Прометиды вполне готовы прибегнуть к силе и запугиванию, чтобы получить желаемое.

Если дух или призрак соглашаются на что-то, то Пирос этой Трансмутации заставляет их придерживаться соглашения, хотя при этом не мешает духу использовать лазейки в соглашении. Но эти соглашения без значительного подкупа не могут включать в себя службу, занимающую большее число дней, чем Азот Прометида.

На время призыва призрака Прометид считается дополнительным якорем, что позволяет призраку находиться вдали от своих естественных якорей. Кроме того, если соглашение с призраком требует, чтобы тот находился вдали от своих якорей, Прометид может дать призраку дополнительный, временный якорь на равное его Азоту число дней. Это позволит призраку преследовать людей, населять места или совершать другие поступки.

Неделю назад

Я не получала писем от Прекрасной Дочери Палача в ответ на мою историю. Я нашла её почти восемь месяцев спустя, сидящую на обочине дороги в небольшом городке в западном Массачусетсе. Она рассказала мне, что набирается смелости отправиться в Бостон. Я не спрашивала, зачем ей это нужно.

Она сказала, что прочитала написанное мной письмо, и что она продолжает думать о том моменте, когда я поняла, что снова встала на тропу Паломничества. Она рассказала, что сама переживала такие моменты, и упомянула о «шевелении» – каком-то движении внутри неё. Оно обжигало, сказала она, но это была не боль, а скорее активность, трение.

Мы знали о Витриоли. Мы знали, что Пандорианцы и даже другие Прометиды могли разорвать нас и выпить жидкость, порождённую Паломничеством. В человеческом понимании Витриоль является кислотой, но для нас это во многом эликсир самой жизни. Я говорила с другими Созданными об этих моментах, и многие из них соглашались с Дочерью – они тоже говорили о движении внутри. Один сравнивал его с тем, что человеческая женщина должна чувствовать, когда пинается её ещё не рождённый ребёнок, и я призналась, что такое сравнение мне кажется неприятным, хотя и не понимала, почему. Другой упоминал о свете на краю зрения. Ещё один мог опознавать такие моменты только по прошествии времени, когда проявлялся смысл урока.

Я поняла сравнение Дочери с движением, но оно было не в моём животе, как она, похоже, думала. В моём случае движение было в мускулах, в ногах и спине, и оно толкало меня вперёд. Когда я отклонялась от пути к Новому Рассвету – из-за злобы или отвлечения – происходило что-то, что толкало меня обратно на путь.

Когда я была в доме Чарльза и совершила самоубийство, меня подталкивал квашмалим. Зачем? Думаю, потому, что моя смерть была шагом в Паломничестве. До этого я всегда считала, что если Укротитель найдёт меня, он убьёт меня, а я вернусь из мёртвых. Тогда я не могла бы стать человеком, пока не поняла бы смертность – настоящий страх Смерти.

О, теперь я хорошо его понимаю. Укротитель по-прежнему преследует меня, и он точно знает, сколького он меня лишил.

Но его время вышло.

– записано мною со слов Зо Малак

Глава третья:

Долгая и извилистая дорога

Как ни обманчива надежда, все же до конца наших дней она ведет нас легкой стезей.

– Франсуа де Ларошфуко

В этой главе рассматриваются некоторые из уникальных аспектов игры **Прометид: Созданный**, представляющих вызов для Рассказчика. Хотя Рассказчик вряд ли встретит все эти аспекты в одной игре, предупреждён – значит вооружён, и у Рассказчика, знакомого с возможными проблемами, будет меньше шансов стать застигнутым врасплох посреди игры.

Флуктуации и Пустоши

Прометиды редки. В то время, как большинство вампиров, оборотней и магов (и, очевидно, людей) знакомо, вероятно, с довольно большим количеством себе подобных, нет ничего невозможного в том, чтобы один Созданный никогда не встречал другого. Эта редкость только усиливает присущее им чувство оторванности от остального мира. Когда они встречаются других, с кем возможно создание своры, порождённое их прежней оторванностью одиночество делает Заклеймённые узы одной из сильнейших социальных связей Мира Тьмы. Оторванность и связь являются двумя сторонами одной монеты, что представляет собой одну из сильнейших тем **Прометида** и может создать непредвиденные сложности для Рассказчика. Когда состав труппы или своры меняется, это может привести к серьёзным последствиям для хроники.

Большинство игр переживают какие-либо флуктуации игроков или персонажей по ходу хроники. Игроки покидают игру по множеству причин, забирая с собой своих персонажей. Иногда персонажи меняются, даже если игроки остаются те же самые. Иногда это постоянное изменение, вызванное смертью персонажа или его уходом навсегда из группы труппы, а иногда изменения временные, но всё равно значительные. Такие изменения зачастую неизбежны, и во многих играх игнорируются или (с разной степенью правдоподобия) объясняются. Но, учитывая тесное взаимодействие Прометидов, изменения здесь могут оказать большее влияние (а значит, потребовать более осторожного обращения), чем в других игровых сеттингах.

Погружение в пустоши

Хотя многие игры создают ситуации, в которых персонажи временно разделяются друг с другом, «разделение партии», вообще говоря, настолько типичная плохая идея, что стала издевательским клише. В большинстве случаев это разделение краткосрочно, но в **Прометиде** есть движущая сила, которая может «разделить партию» на более долгий период. Погружение в пустоши – период добровольной изоляции с целью очищения Азота – может удалить персонажа из игры всего лишь на месяц или же на целые несколько лет внутриигрового времени. Хотя погружение в пустоши резко изменяет взаимодействие персонажа с остальной частью игры, для любого персонажа существует множество причин того, почему он может отправиться в пустоши в течение игры.

Рассмотрим Мёртвую зону – свору, состоящую из Малышки Майки (шестифутовой¹ женщины-Франкенштейна, чьё тело состоит из частей жертв крушения самолёта), Плути (Адонис, брошенный своим создателем и мало что знающий о бытии Прометидов) и Мистера Эглантина (Непри, которому уже много веков, и который только недавно

¹ 1.8 метра

вернулся из пустошей). Даже в этой небольшой своре возможно возникновение множества ситуаций, которые могут отправить персонажа в пустоши.

Погружение в пустоши помогает в уменьшении накопленной Муки. В ходе игры Плут пытался найти работу, чтобы обеспечивать себя. Он обращался на автозаправку по поводу работы в ночную смену. Собеседование проводил самодовольный реднек, который очень спешно закончил собеседование и не отвечал на звонки Плути. Плут вернулся на заправку, и мало того, что ему сказали, что кто-то другой получил эту работу, так там над ним ещё и издевались, называли «гомиком» и угрожали. Его Мука вспыхнула, и он стал одержим этой работой. Он решает, что если новый работник, «укравший» его работу, больше не будет доступен, то у них не останется иного выбора, кроме как дать эту работу ему. Ничего не рассказав остальной части своры, он возвращается посреди ночи к месту работы и пытается запугать нового работника. Начинается драка, и похититель работ бьёт Плути монтировкой. Боль заставляет его Муку снова вырасти, и он ударяет в ответ первым попавшимся оружием – заправочным пистолетом. Когда напуганный работник роняет свою сигарету в пролившуюся жидкость, бензин вспыхивает, и огонь усугубляет Муку Плути. С обожжённой кожей Плут в почти бездумном ужасе отступает в логово своры. Там его и находят, всё ещё дымящегося, остальные из Мёртвой зоны. От него несёт огнём и бензином, и он говорит только о том, что сожжёт дотла весь торговый комплекс, в котором расположена заправка. Очевидно, что его Мука опасна, и в скором времени ему может показаться необходимым оставить свору и отправиться в пустоши, чтобы снизить Муку.

Мука – не единственная сила, заставляющая Прометидов погружаться в пустоши. К примеру, незадолго до собрания своры Мистер Эглантин пытался осуществить акт творения. Он провалился и, к своему немалому ужасу, породил Пандорианца. Хотя Мистеру Эглантину удалось уничтожить Себека до того, как тот смог сбежать, у него всё ещё остались душевные, если не физические, шрамы от этого столкновения. Благодаря собранному за годы существования знанию и урокам своего собственного создателя, Мистер Эглантин теперь осознаёт, что у следующей его попытки по созданию другого Прометида будет ещё меньше шансов на успех. Он вполне может решить отправиться в пустоши, прежде чем попробовать снова. Плодовитые Прометиды, желающие создать новых потомков, иногда на некоторое время погружаются в пустоши, чтобы уменьшить свой Азот (и связанные с ним штрафы, вызванные совершением до этого акта творения), прежде чем пытаться совершить акт творения.

У Малышки Майки же есть свои причины погрузиться в пустоши. Она с невиданной скоростью прошла целый ряд вех, и её игроку недавно пришлось сделать бросок на Перерождение. К сожалению, бросок не удался – частично, возможно, из-за того, что она поддавалась искушению провести ритуал лакуны над более слабым Прометидом, которого на встретила на своём пути. Теперь она должна отправиться в пустоши, чтобы уменьшить свой Азот (и затем обновить его), прежде чем сможет снова совершить Искушение.

Все вместе

Иногда случается, что все члены своры погружаются в пустоши в одно и то же время. Хотя в игре они не могут взаимодействовать (ведь это бы лишало смысла изоляцию погружения в пустоши), это даёт Рассказчику возможность справиться с ситуацией без дополнительных сложностей с остальной группой, продолжающей игру как обычно. Если все члены Мёртвой зоны отправятся в пустоши одновременно, то Рассказчик может захотеть потратить время на каждого игрока по отдельности, чтобы отыграть то, что происходит с их персонажами во время их уединения. Это время не следует обходить стороной, поскольку погружение в пустоши не только будет различным для каждого из них, но и оно также является важным для персонажей (и их игроков) в плане получения дополнительного понимания их Паломничества и собственных ролей.

Мистер Эглантин философски относится к своей изоляции. Он знает, что сама попытка создать себе подобного загрязнила его Азот до такой степени, что это будет затруднять любые последующие попытки создания. Собственными глазами увидев кошмар пошедшего не так творения, он волнуется о другой попытке, но, тем не менее, его желание создать спутника-дителя сильнее его страха. Он методично рассчитывает сделать всё возможное, чтобы обеспечить успех следующей попытки, и, хотя ему не нравится отделяться от недавно обретенной своры, он знает, что это увеличит его шансы на успех следующего акта творения. Поэтому он тщательно подготавливается к отшельничеству. Надеясь использовать своё уединение для изучения недавно найденных мистических текстов, он даже обустраивает себе жилище в отдалённом месте рядом с тихой речкой.

Плут же вообще никак не готовится к погружению в пустоши. С развитием Муки, он становится всё сильнее одержим всем, чем только можно, в его существовании: поиском работы, тем, как его воспринимают другие, и возможным предательством теми, кому он доверяет. Растущая Мука портит его азотную ауру, делая его отталкивающим даже для своей собственной своры. Остальные из Мёртвой зоны начинают если не избегать Адониса, то, по крайней мере, чувствовать себя неуютно в его присутствии. Окутанный агонией Муки, в одну из ночей он просто убегает, ни слова не сказав своим товарищам по своре. Он проводил своё время в бегах и избегая компаний. Он продолжал двигаться более-менее беспорядочно до тех пор, пока не свалился от полного истощения и заснул. После пробуждения он продолжил бежать, и этот процесс повторялся, пока его Мука не выгорела, и Азот снова стал чистым.

Это, разумеется, рискованный способ погружения в пустоши. Если бы Плут натолкнулся на какого-нибудь путешественника, то Адонису пришлось заново всё начинать. Но, если только у Рассказчика нет причины расстроить планы игрока – чтобы улучшить историю Плута и хронику в целом – Рассказчику не следует, скорее всего, мешать персонажу отступать. Погружение в пустоши является довольно сложным и без подбрасывания препятствий.

Погружение Малышки Майки в пустоши значительно отличается от погружения её товарищей по своре. Её недавний провал попытки Искупления обратил её внимание на свой внутренний мир, и она свернула со своего первоначального Пути Очищения Аурума на Путь Очищения Эго. В отличие от Плута, её не ведут призраки Муки, вместо этого она стремится найти в своих путешествиях то, что она понимает под своим внутренним несовершенством, то, что не позволило ей найти Искупление. Для Прометида, который прежде был знаком только с городом, выживание в дикой природе станет трудной задачей, но она надеется через эти испытания и самосозерцание окончательно очистить себя, чтобы подготовиться к успешному завершению Магнум Опус.

Хотя каждое из этих испытаний проходит отдельно от другого и требует серьёзного взаимодействия с игроками, тот факт, что все три члена Мёртвой зоны погружаются в пустоши в одно время, упрощает ситуацию для Рассказчика. Кроме того – что, возможно, более важно – это уменьшает внутриигровые последствия для остальных членов своры.

Единственный отшельник

Хотя у всех членов Мёртвой зоны есть причины отправиться в пустоши, скорее всего они это сделают не в одно и то же время. Вместо этого, плут может пытаться контролировать свою Муку как можно дольше, пока не сломается и не покинет остальных из своры. Или же, если создастся впечатление, что Адонису удалось сохранить свою Муку под контролем, Мистер Эглантин может начать планировать своё пребывание в пустошах, оставив Малышку Майки с едва подавленной внутренней борьбой Плута. Станут ли оставшиеся члены своры ближе друг к другу, или же уход одного приведёт к путешествию остальных в пустоши – это полностью зависит от того, как персонажи отреагируют на эту потерю.

Становление частью Заклеймённой своры является одним из самых значительных событий, которые когда-либо могут произойти с Прометидом. Уход, даже временный, из своры – сложное решение, но, как замечено выше, оно может стать необходимым или желанным по самым разнообразным причинам. Однако погружение в пустоши влияет не только на ушедшего. Человеческие семьи часто оказываются в растерянности, когда один из детей уходит в колледж или впервые съезжает, хотя их общество учит, что это естественно и неизбежно. Насколько же сильнее оказывается удар для Прометидов, у которых нет социального контекста для их утраты? Родительская депрессия не имеет ничего общего с потерей, которую чувствуют в своре, когда один из её членов уходит. Она ближе к разводу или даже смерти в семье, пусть даже член своры и планирует вскоре вернуться.

Уход

Подобно Плуту, уход в пустоши иногда происходит довольно спонтанно. Подобные уходы, чаще всего вызванные Мукой, всё же не являются неожиданными, по крайней мере, для тех, кто остался. Рост Муки в большинстве Созданных не остаётся незамеченным, и даже если Малышка Майки и Мистер Эглантин не знают, когда именно произойдёт переломный момент, они, скорее всего, почувствуют, что с их потрепанным товарищем что-то вскоре должно произойти. Для них может стать облегчением то, что Плут наконец исчезает. С подъёмом Муки приходит связанный с ним рост загрязнения Азота. Мера приносит неудобства даже членам своры. Мистер Эглантин начинает избегать Адониса, а Малышка Майки обнаруживает, что избегание – единственное, что удерживает её от того, чтобы обхватить своими сильными руками тонкую шею Плута и сжать её.

И всё же, несмотря на то, что рядом со страдающим от Муки Плутон неудобно находиться, он по-прежнему остаётся «семьёй». Хотя Мистер Эглантин и Малышка Майки и могут вздохнуть с облегчением, когда Плут отправится в пустоши, чтобы очиститься от Муки, пройдет немного времени – и воцарятся чувство вины и печаль.

Отсутствие товарища по своре не переносится сколько-нибудь легче в случае, когда путешествие запланировано. Такие Прометиды, как Мистер Эглантин, могут начать приготовления к погружению в пустоши задолго до ухода. Хотя такие приготовления могут на первый взгляд показаться предпочтительнее внезапного ухода, но вместо того, чтобы подготовить остальную часть своры к его отсутствию, они зачастую служат постоянным напоминанием о приближении утраты. Плут, под действием эффектов возрастающей Муки Галатеидов, может стать одержимым своим скоро уходящим товарищем. Он может принимать активное участие в каждом аспекте существования Эглантина, пытаясь убедить Эглантина остаться. Плут может попытаться сделать себя необходимым, надеясь, что это предотвратит уход, или может проводить как можно больше времени вдали от своего товарища по своре, в незрелой попытке причинить Мистеру Эглантину столько же боли, сколько, согласно ожиданиям Плута, уход товарища причинит ему.

Других членов своры усилия уходящего могут обидеть по иным причинам. Малышка Майки может почувствовать, что погружение Эглантина в пустоши делает её ответственной за безопасность Плута – но к этой ответственности она не готова. Она может – сознательно или подсознательно – срывать его приготовления. Важные предметы могут начать «теряться», средства могут быть направлены на другие нужды, и могут возникать «чрезвычайные происшествия», которые, как она надеется, отложат уход Осирианца, возможно даже навсегда. Возможно, что в крайнем случае она даже серьёзно травмирует себя или другого члена своры, пытаясь сохранить «семью».

Зияющая дыра

Своры, которым недостаёт одного из членов из-за его длительного отсутствия – например, ухода в пустоши – могут (по усмотрению Рассказчика) страдать ещё и от материальных последствий, вдобавок к эмоциональным. Игровые эффекты, которые обычно зависят от присутствия других Прометидов в своре – такие, как увеличение или замедление Отторжения или эффектов Опустошения, или упрощение обучения определённым Трансмутациям – могут быть аннулированы с уходом определяющего их члены своры в пустоши. Кроме того, даже если отсутствующий член своры находится на расстоянии, позволяющем обмениваться Пиромом, он этого делать не может. Член своры, по сути, временно удаляется из неё, физически и духовно.

Время, которое Прометид проводит в пустошах, лучше всего отыгрывать в отдельных сессиях между игроком этого Прометида и Рассказчиком, частично для того, чтобы сохранить информацию у участвующего персонажа. Хотя Плут может вернуться и поделиться своими приключениями с остальной сворой, то, что он им расскажет, будет передано через его (и его игрока) намеренные и ненамеренные фильтры. С чисто практической стороны, если передавать эту информацию вне обычной игровой сессии, то остальным игрокам не придётся сидеть вокруг без дела.

Рассказчикам следует стимулировать игроков вести записи о пребывании их персонажей в пустошах. Хотя дневники персонажей (см. с. 207 **Прометид: Созданный**) могут обогатить любую игру по **Прометиду**, они особенно полезны во время погружения персонажа в пустоши. Ведение игроком журнала отражает интроспективное одиночество, переживаемое персонажем, и может добавить немалую глубину этой стороне игры. Кроме того, журнал является удобным справочным материалом и для игрока, и для Рассказчика, на случай, если память об этом событии изменит им в будущем.

Пока тебя не было

Конечно же, обратной стороной монеты является то, что в то время, как свора продолжает двигаться дальше в отсутствие персонажа, его игрок остаётся незадействованным в её деятельности, что едва ли обеспечит интересную игровую сессию. Для выхода из этой ситуации существует ряд способов. Хотя игрок может просто не посещать игры во время отсутствия его персонажа, значительной частью развлекательной ценности ролевых игр является социальный аспект. Исключение одного игрока из группы на несколько сессий сделает игру менее интересной, скорее всего, не только для этого игрока, но и для остальной группы.

Возможно, предпочтительнее будет дать игроку возможность ввести другого персонажа. У этой возможности есть два варианта: создать другого персонажа для игры, или позволить игроку использовать персонажа Рассказчика на время отсутствия его персонажа.

Введение нового персонажа в существующую свору порождает некоторые затруднения, не последней из которых является то, что персонаж (будем надеяться) в какой-то момент вернётся в свору. Это оставляет игрока перед выбором отбросить второго персонажа при возвращении первого или (при уступчивом Рассказчике) жонглировать двумя персонажами в одной хронике.

Краткосрочные персонажи могут стать ценным вкладом в игру. Они позволяют игрокам попробовать концепции персонажей, значительно отличающихся от их основных персонажей. Возвращаясь к Мёртвой зоне, новый персонаж может дать игроку Плути шанс заняться отыгрышем Таммуза и узнать, насколько этот Голем отличается от его адониса. Или это может дать ему возможность изучить другую сторону сангвинической природы Галатеидов; возможно, его новый Адонис будет шумным и общительным, тогда как Плут был склонен к одержимости чем-либо и самоанализу.

В любом случае, новый персонаж может расширить диапазон впечатлений, доступный их небольшой своре до этого. Возможно, новому персонажу есть чему научиться уже существующих, и не только благодаря тому, что он может представлять другое

Наследие и другой Путь Очищения, но и через свои прошлое, опыт и мироощущение. В мире Прометидов любая новая информация может стать ключом к новым прозрениям, вехам и продвижениям в Паломничестве.

Хотя это может обогатить игру, это может также создать сложности для игрока, Рассказчика и остальной труппы. Всем им придётся тратить больше усилий на запоминание внутриигровой информации. Какой персонаж в каком разговоре принимал участие? Это Плут знает о боязни змей у Малышки Майки, или новый Голем? Кто говорил с охранниками снаружи логова, и у какого персонажа есть важная информация о Сентимани, которого они повстречали? Эти проблемы достаточно сложны, когда персонажи отыгрываются последовательно, и они становятся ещё сложнее, когда игроку Плута позволяют оставить нового персонажа после возвращения Плута из пустошей.

Конечно, если Рассказчик захочет, он может либо взять под свой контроль после возвращения Плута этого Голема, по сути сделав его второстепенным персонажем, либо подобрать подходящий конец для одного из персонажей, вместо того, чтобы позволять игроку Плута управлять обоими. Но, возможно, более интересным решением проблемы «что делать с игроком Плута, пока его персонаж в пустошах» будет передача ему временного контроля над персонажем Рассказчика.

Твой лишь на время

Одни игроки не отдают временному персонажу столько же внимания, сколько и тому, которым они собирались играть долгое время. Другие игроки могут, даже если это хорошо сделанный персонаж, играть им более небрежно, очертя голову бросаясь в рискованные ситуации, даже если это не совсем подходит персонажу. Такое поведение может привести не только к череде сменяющих друг друга персонажей, но и уничтожит игру для остальных игроков. Для того, чтобы разобраться с этими проблемами, существует множество вариантов.

Иногда пряником, уводящим игрока от искушения относиться к временному персонажу с меньшей заботой, может стать предложение дать небольшое количество очков опыта или другое игровое преимущество основному персонажу, если временный будет хорошо отыгран. Такие награды не должны быть непомерными, достаточно одного или двух очков опыта в сессию, но они могут компенсировать то, что основной персонаж находится вне игры.

Там, где не работает пряник, иногда может сработать кнут. Тактика сильной руки может уменьшить негативное влияние игрока на двух стадиях игры. Первая – это время создания персонажа. Обеспечение того, чтобы игрок не сделал создающего помехи игре персонажа, зачастую подавляет в зародыше такие ситуации. Рассказчику, одоббившего психически неуравновешенного Франкенштейна-пироманьяка, убивавшего офицеров полиции и владеющим только боевыми Навыками, едва ли можно жаловаться, что это Чудовище, придя в игру, начинает всё крушить. Конечно, если персонажа создаёт Рассказчик, то этот пункт можно обойти, но тогда Рассказчик будет ответственен и за создание глубокого персонажа, и за адекватное сообщение сущности этого персонажа игроку.

Но, предполагая, что проблема не в том, как персонаж был создан, а в том, что его отыгрыш создаёт помехи, Рассказчик по-прежнему может попытаться направить игрока с помощью кнута. В этом случае, Рассказчик может не только награждать меньшим числом очков опыта и Витриоли за такой отыгрыш, но и вводить серьёзные последствия для действий персонажа. Пронырливые группы следящих за порядком, детективы полиции и внимание СМИ могут дать понять, что действия персонажа не пройдут незамеченными. Это, вероятно, наименее эффективный метод из предложенных. Хотя иногда он может сработать в сочетании с другими методами, к тому времени, как ситуация деградирует до состояния, в котором необходимо использование палки после создания персонажа,

вероятно, наступит момент для серьёзного (и личного) разговора с игроком о последствиях, к которым приводят его действия для остальной игры.

Конечно, избежать того, чтобы игрок играл временным персонажем не так, как долгосрочным, можно, если вообще не говорить игроку о том, что персонаж временный. К примеру, когда Плут уйдёт в пустоши, Рассказчик может дать его игроку лист персонажа и поверхностную биографию Меридиана – харизматичного и грубого Адониса, довольно сильно отличающегося от Плута. Меридиан – опытный Прометид, уже создававший потомка, завершивший множество вех и прошедший несколько Путей Очищения. Согласно данной игроку Плута информации, Меридиан просто проходил мимо. На листе персонажа Меридиана указана цель «получить всю возможную информацию о Мёртвой зоне», и Рассказчик даёт игроку специальный блокнот для записи всей собранной информации по другим персонажам. Заинтригованный своей задачей, игрок погружается в отыгрыш Меридиана, чередуя обаяние и хитрость, чтобы собирать данные о своре на протяжении следующих нескольких игр. Затем, когда Плут возвращается из пустошей, Рассказчик забирает лист Меридиана (вместе с блокнотом) и ошеломляет всех новостью о том, что Меридиан является создателем Плута, и вся собранная им информация может быть использована для манипулирования сворой в любых целях, которые есть у старого Адониса. Или же Меридиан один из Сторуких, и его армия Пандорианцев ожидает захвата логова своры, чтобы потом использовать пойманных Прометидов в качестве живых хранилищ Витриоли. Возможно, он Змей, пытающийся понять влияние на свору исчезновения одного из её членов, или соперник, пытающийся убедить остальную свору изгнать вернувшегося и принять Меридиана на место Плута. Возможно, Меридиан – всего лишь странствующий Прометид, ищущий союзников, чтобы они помогли защитить его от дышащего ему в затылок врага (который теперь направляется прямо к своре). Или он, возможно, является сюжетным ходом, и его смерть на следующей сессии затянёт свору в следующую сюжетную линию.

Хотя для того, чтобы вплести нового персонажа в хронику до того, как Рассказчик получит контроль над ним, все эти подходы могут быть использованы скрытно, Рассказчик также может в частном порядке раскрыть их игроку. Отсутствие у игрока точного знания о том какую роль его персонаж сыграет в будущем, может помочь ему (и игрокам остальной своры) отнестись к персонажу серьёзнее, чем если бы тот был представлен всего лишь как персонаж-затычка, но знакомство с определённой интересной информацией, о которой не знают остальные игроки, может выполнить ту же задачу. То, сколько рассказывать в таких ситуациях, определяет Рассказчик, основываясь на своих знаниях о склонностях и стиле игры игрока.

Конец

Погружение в пустоши может быть опасным предприятием. Свора обеспечивает защиту, а также поддержку и чувство причастности; оставить эту безопасность означает рискнуть своей жизнью. Голодные Пандорианцы, разъярённые толпы, бушующие Огненные шторма и множество других естественных и сверхъестественных угроз ожидает ушедшего Прометида. Мир Тьмы смертельно опасен, и не все персонажи возвращаются из их путешествия. Если ушедший в пустоши персонаж стал жертвой жаждущих Витриоли монстров или кровожадных орд людей, ведомых Отторжением, то решение о том, сообщать ли каким-то образом своре об их потере, зависит от Рассказчика.

Слова из-за могилы

Поскольку общение с теми, кто ушёл в пустоши, вредит процессу, и мало кто (за исключением непобуждаемых Мукой Прометидов, вроде Мистера Эглантина) ведёт путевые заметки во время путешествия, члены своры какое-то время могут не знать, что с их спутником случилась беда. В случае если Рассказчик хочет сохранить это в секрете, крайне важным будет сотрудничество игрока павшего персонажа. Смерть персонажа может стать эмоциональным событием, и нельзя забывать о том, чтобы заручиться

поддержкой игрока, если Рассказчик хочет сохранить остальную часть труппы в неведении.

Для Рассказчика существует множество различных способов сообщить труппе о смерти их товарища по своре. Хотя в правилах этот вопрос напрямую не рассматривается, Рассказчик может использовать алхимическое клеймо как способ сообщения о смерти члена своры. Клеймо может ярко вспыхнуть сразу после смерти члена своры (и, возможно, вспыхнет снова, если персонаж воскреснет). Даже если свора и не осознает значения вспышки, будет сложно проигнорировать сообщение, начертанное на твоей плоти обуглившимися знаками. Если Клеймо отражает всех членов своры, символ, связанный с мёртвым Прометидом, может тускнеть сообразно тому, как его Витриоль – а в итоге и его жизнь – пожирается пирующими Пандорианцами. Если его смерть была более внезапной, то каждый член своры может почувствовать, что символ словно срывается с их кожи, после чего Клеймо полностью исчезает.

Или же свора может встретить другого Созданного, который сообщит о смерти их товарища на Толковании, не осознавая значимости сообщения. Или, если обстоятельства смерти заслуживают этого, обычные СМИ могут пролить свет на судьбу их спутника, возможно в такой форме, что только они смогут распознать в этом сверхъестественное.

Новые начала

Многие из проблем, досаждающих игрокам, которые вводят временных персонажей, пока основные в пустошах, также встают и перед игроками, потерявших персонажа. К счастью, это как раз одна из тех ситуаций, в которых низкая численность Прометидов оказывается на руку игроку. Из-за того, что Созданные настолько редки, свора, скорее всего, может простить некоторые несовершенства, которые могли бы помешать персонажу создать связь с группой из более многочисленной сверхъестественной расы. Стая оборотней могла бы прогнать нового перевёртыша, который кажется неподходящим, так же как и группа вампиров, скорее всего, отнеслась бы к новичку с подозрением. Но Свинцовая Ночь одинока, и зачастую потребность в компании перевешивает другие заботы.

Хотя потеря персонажа может стать обескураживающим и эмоциональным событием для игроков, наилучшим решением будет вновь вернуться в игру. Рассказчики могут помочь потерявшему персонажа игроку слиться со сворой, обеспечив возможные зацепки для вовлечения игрока. Новый персонаж мог слышать об одном из членов своры на Толковании другого Прометида, или (если другие игроки не против) мог разделять Толкование с одним из них в прошлом, и теперь возвращается, чтобы возобновить знакомство. Возможно, один из членов своры задолжал услугу (или ему задолжали) новому персонажу за помощь в прошлом. Новые и старые игроки могут быть сведены вместе через сюжетную линию – Пандорианцы загоняют нового персонажа на территорию своры, или же у него есть информация или предмет, которые могут быть ключом к следующей вехе одного из членов своры. Если свести вместе Прометидов даже с очень различающимися мировоззрениями и целями, у них будет больше шансов объединиться, чем у многих других типов сверхъестественных персонажей, просто благодаря редкости Созданных и природе их исканий.

Каменная тяжесть

Паломничество Прометидов уникально. Продвижение к человечности, а не в сторону от неё – это путь, которым вампиры, оборотни и маги не могут и надеяться следовать, а вехи размечают эту дорогу, а также предлагают крайне важные и непосредственно осязаемые преимущества персонажу-Прометиду. Больше ни у одного типа персонажей в Море Тьмы нет возможности получить такие преимущества, какие система веха-Витриоль предоставляет Прометидам, и это – а также то, что каждая веха приближает их к возможности Искушения – делает вехи существенно важной частью Прометида.

Ключевое значение вех также делает их одной из самых трудных частей Повествования **Прометида**. Из-за того, что вехи играют такую важную роль в Паломничестве каждого персонажа, они требуют существенного внимания со стороны Рассказчика при создании, необходимого как при их рождении, так и их реализации.

Не существует жёстких критериев для хороших вех, и каждая веха должна идеально подходить конкретному Прометиду. Если Плут может испытать прозрение, помогая матери воспитать её детей, то же самое событие может ничего или почти ничего не значить для Малышки Майки. Аналогично, задача научиться сдерживать свой гнев ради союзника может быть бессмысленной для Галатеида, но для Чудовища это может оказаться как раз тем прозрением, которое нужно для продвижения по Паломничеству. Прометид, следующий Путём Очищения Золота, может многое понять, столкнувшись с выбором помочь неизлечимо больному человеку «покончить со страданиями», в то время, как такое же действие затронет Фурию в гораздо меньшей степени. Каждая веха должна быть тщательно спланирована, и быть достаточно отличительной, чтобы принести персонажу (и игроку) настоящее чувство удовлетворения, а не просто несколько очков опыта за завершение случайного квеста, но не быть настолько конкретной, чтобы стать недостижимой. Каждая веха должна учитывать прошлое персонажа и его нынешнее мировоззрение, а также его обстоятельства, и должна иметь непосредственное значение для персонажа.

Работа Рассказчика не завершается на составлении вех персонажа. После этого Рассказчик ответственен за предоставление персонажу возможностей завершить эти вехи в ходе игры. Едва ли будет честным (или забавным) назначить Плуту последовательность вех, связанную с узнаванием или взаимодействием с его создателем, а затем начать хронику, в которой его создатель уже уничтожен, или в которой нет никаких сведений о его существовании. Но если достижение вех будет слишком простым, оно также не будет по-настоящему увлекательным. Они должны становиться ситуациями, которые дают персонажам новое понимание, раскрывают их глаза на новые точки зрения или учат их чему-то важному для их продвижения на пути Паломничества.

Сплетение каменных нитей

Одним из способов упрощения создания и реализации индивидуальных вех является создание таких вех, которые, будучи идеально подходящими для каждого персонажа в своре, достаточно связаны между собой, чтобы их можно было реализовать в одном сценарии.

Ниже приведены взаимосвязанные вехи, которые выбирает Рассказчик для Мёртвой зоны. Предлагаемый объём Витриоли основан на таблице со страницы 191 **Прометида:Созданный**. Рассказчик может записать общий объём после создания вех, и награждать высоким или низким значением, основываясь на том, насколько сложным оказалась задача, и на глубине прозрения, вызванного этим испытанием. Кроме того, хотя и полезным будет спланировать вехи различных уровней важности для каждого персонажа, необязательно, чтобы у каждого были одни и те же уровни вех. Одни вехи требуют больше времени на завершение, чем другие (и стоят соизмеримо больше Витриоли). Пока в любой момент времени у каждого персонажа есть различные возможные вехи, у персонажей есть возможность продвигаться дальше в их Паломничестве.

Малышка Майки

- *Узнать личность двух или более жертв, из которых она была создана.* (Рассказчик хочет, чтобы она разобралась с тем фактом, что она не человек, а создана из нескольких людей. Она надеется, что это позволит ей смириться со своей сущностью как Франкенштейна, а также, возможно, позволит ей почувствовать мимолётность человеческого существования. Объём Витриоли: 1-3)

- *Пережить огромную потерю.* (Предполагается, что эта вежа, рождённая великой трагедией, увеличит её сопереживание человечеству, а также познакомит её с человеческим чувством горя. Объём Витриоли: 4-8)

- *Разрешить проблему с помощью хитрости, а не грубой силы.* (Преодоление холерической природы является важным шагом к уравниванию её темпераментов. Объём Витриоли: 4-8)

- *Рискнуть своей жизнью ради другого.* (Прочитав в биографии Малышки Майки, что она эгоцентрична и «одиночка», Рассказчик предполагает, что для неё может оказаться сложным развить у себя готовность к самопожертвованию, что, как ему кажется, является важной частью Паломничества персонажа. Объём Витриоли: 9-12)

Плут

- *Узнать о личности своего создателя.* (Это может стать важной вехой для любого Прометида, покинутого после акта творения, и в особенности для Галатеидов, чья потребность в привязанности может заставить их чувствовать себя незавершёнными, пока они не найдут примирения в своих отношениях с создателем. Объём Витриоли: 1-3)

- *Попытаться совершить акт творения.* (Плуту кажется, что он недостойн любви своего создателя. Для него может оказаться сложным преодолеть такое отношение к себе в достаточной степени, чтобы стать готовым к созданию другого Прометида. Не только создание другого Галатеида является необходимым шагом к завершению Магнум Опуса Плута, но, из-за его самовосприятия, сама готовность попытаться это сделать является важным шагом в его Паломничестве. Объём Витриоли: 4-8)

- *Разрешить ситуацию с создателем через прощение или месть.* (Плут несёт на себе огромный груз вины по отношению к своему созданию. Его нынешний взгляд на его создание замкнут на самом персонаже: «Что во мне такого неправильного, что заставило моего создателя уйти?» Рассказчик считает, что, когда Плут будет готов обратить свой взгляд наружу, он усвоит хороший урок. Объём Витриоли: 9-12)

- *Испытать зависть и проникнуться завистью, которую он создаёт в других.* (Многие Галатеиды являются пожизненными жертвами своей вызванной Мукой зависти, а некоторые становятся мастерами в манипулировании завистью, которую они вызывают в других. Но немногим удаётся провести связь между своей болью и болью других. Объём Витриоли: 4-8)

Мистер Эглантин

- *Полноценное использование новых технологий.* (После того, как он провёл недавно долгое время в пустошах, технологические знания Мистера Эглантина сильно устарели. Новые технологии, которые он не только изучит, но и станет использовать в своём существовании, дадут ему ещё одну точку соединения с человечеством. Объём Витриоли: 1-3)

- *Перевести мистические документы.* (Поиски Мистером Эглантином тайн истории Прометидов могут предоставить ему и своре информацию о природе Паломничества. Объём Витриоли: 1-3)

- *Стать эмоционально затронутым человеческой смертью.* (С такой хладнокровной и бесстрастной натурой, как у Мистера Э., если бы чья-то смерть затронула его на эмоциональном уровне, это стало бы большим шагом. Объём Витриоли: 4-8)

- *Искупить проступок.* (Испытывать угрызения совести и действовать, исходя из них – это человеческое качество, которому, по мнению Рассказчика, хладнокровному персонажу не помешало бы научиться. Объём Витриоли: 4-8)

На первый взгляд кажется, что все трое настолько различны, что будет сложно совместить их вехи. Но после того, как Рассказчик перечитывает листы персонажей и изучит их биографии, он решает, что создатель Плута покинул его из-за того, что был убит в той же авиакатастрофе, что создала материалы для Малышки Майки. После возвращения из мёртвых создатель Плута мог изучать таинственный артефакт, убегать от врага или

путешествовать, чтобы вернуться к своей собственной своре (всё это может по ходу дела состыковаться с последующими сюжетными линиями Мёртвой зоны). Но, связывая его с историей Малышки Майки, Рассказчик может воплести соответствующие вехи в один сеттинг. Аналогичным образом, расследование в аэропорту может предоставить Мистеру Эглантину возможность изучить (и включить в своё архаическое существование) новые технологии, или выучить важный урок у человеческой трагедии, случившейся во время катастрофы.

Или можно использовать совершенно другую тактику – Рассказчик может отправить свору за слухами об интересующем Мистера Эглантина томе, который они позже обнаружат у того же самого Прометида, который создал Плути. Окружив древнего Галатеида силами достаточными, чтобы сделать прямое столкновение рискованным, Рассказчик может подтолкнуть Малышку Майки либо к тому, чтобы помочь в получении тома несиловыми методами, либо к тому, чтобы пойти на огромный риск, помогая Мистеру Эглантину получить книгу.

Хотя для Рассказчика важно избегать навязывания игрокам определённых действий и реакций, при разыскивании возможности затронуть вехи нескольких игроков в одной ситуации он уменьшает для себя уровень сложности и шансы на то, что его игроки разойдутся во множестве различных направлений, разрывая игру на несколько различных сюжетных линий.

Первичные вехи

Другой тактикой, которая может оказаться полезной для Рассказчика, столкнувшегося с грандиозной задачей создания вех для своры, является слияние вех. На человеческом пути есть определённые точки, которые значительны и распространены в достаточной степени, чтобы почти каждый член общества был знаком с ними. В западном обществе такими точками могут быть рождение, обучение ходьбе и речи, приучение к горшку, поступление в школу, первое свидание, потеря девственности, свадьба, развод и, наконец, смерть. Это ситуации, о которых у нас есть понимание (или хотя бы представление) того, каким «предполагается» их переживание, даже если мы, люди, не переживаем их непосредственно, или если мы пережили их значительно по-другому, чем кто-то ещё. Дни рождения включают празднование, первые свидания полны волнений и предвкушения, свадьба полна радости, а смерть печали. Это первичные человеческие вехи.

Создание для Созданных

У Созданных также могут быть подобные первичные вехи, однако, они могут как очень сильно отличаться, так и быть очень схожими с человеческими. Немногим (кроме, возможно, неудачливых членов Наследия Големов) нужно учиться говорить, и большинству не нужно учиться остальным базовым человеческим функциям, например есть или ходить. Но люди в начале жизни учатся некоторым вещам, которые Прометиды не всегда знают изначально. У недавно созданного Прометида может и не быть врождённых знаний о том, как, к примеру, читать и писать, и он почти никогда не понимает социальных тонкостей, что делает первый эмоциональный разговор с человеком важной вехой для многих Созданных.

Некоторые из первичных вех могут предоставить Рассказчику возможность создать единые вехи для своры. К примеру, если ни у кого из Мёртвой зоны не было логова, то подготовка долговременного прибежища может стать одинаково важной вехой для всех членов своры. Другими подобными вехами могут быть встреча со сверхъестественным существом (и его идентификация в качестве сверхъестественного), совместная победа над Пандорианцами, встреча с Сентиманусом или столкновение с Огненным штормом. Даже образование Заклейменной своры само по себе может быть вехой для каждого участвующего Прометида, если это не просто часть биографии персонажей.

С другими возможными едиными вехами Созданные могут столкнуться не в таких равных условиях. Когда Плут создаст другого Прометида, остальные из группы впервые увидят акт творения, что даст им дополнительное понимание природы Созданных. Если для самого Адониса это может быть вехой колоссальной значимости, для остальной своры это может стать вехой невысокой или высокой значимости. Точно также изучение Плутом новой Трансмутации (веха высокой значимости для кого-то, кто ничего не знает о бытии Прометидов) может стать вехой невысокой значимости для остальной своры, незнакомой с возможностями избранной Плутом Трансмутации. Развитие Мистером Эглантином Атанора может быть для него вехой колоссальной значимости. Но, поскольку это будет впервые, когда остальная Мёртвая зона вообще что-то узнаёт об Атанорах, это событие также может стать вехой невысокой значимости для каждого из них. Примеры других вех колоссальной, высокой и невысокой значимости представлены на с. 191 **Прометида: Созданный**, и могут быть использованы в качестве основы для определения количества Витриоли, получаемой за веху каждого уровня.

Иногда веха одного Прометида прокладывает дорогу для других на более философском уровне. Когда Плут решает проявить снисхождение к человеку, а не убивать его (или наоборот, убивает его без необходимости), это определённо может стать для него вехой. Но, в зависимости от обстоятельств, это также может предоставить другим членам своры (если они присутствуют и осведомлены о его выборе) возможность сделать аналогичные монументальные решения. Поддержат ли они выбор своего товарища по своре? Попытаются ли они остановить его или же сдержатся? Изменит ли решение плута их отношение к нему? Каждый из этих вопросов может принести понимание, необходимое для завершения философской вехи, связанной с выбором Плута.

Другим типом единых вех являются ситуации, в которых выбор одного персонажа в значительной степени напрямую затрагивает другого. Если Малышка Майки покидает остальную свору тогда, когда они ранены, оставляя их умирать в битве с оборотнями, то эта ситуация может тянуть на веху для всех членов своры, пусть и с противоположными результатами. Чудовище обретает прозрение из сложного выбора «они или я», а также узнаёт о последствиях предательства тех, кто доверял ей. Остальная же часть своры узнаёт важный урок о самосохранении и вероломстве. С подобными уроками необходимо обходиться более гладко, но они определённо предоставляют ценные познавательные возможности для всех участвующих.

На лему

Хотя Рассказчики должны начинать игру с определённым набором заранее спланированных вех для каждого персонажа, они не должны ограничивать себя этими заранее заданными вехами. Игроки часто заводят своих персонажей в неожиданных направлениях, и персонажей не следует наказывать за то, что они справились с ситуацией не так, как от них ожидалось. Пусть этого и нет в списке её вех, но если Малышка Майки влюбится, создаст потомка или умрёт и воскреснет, то эти переживания вполне заслуживают стать импровизированными вехами. Определяющим фактором является не то, предвидел ли Рассказчик эту ситуацию, а, скорее, то, научился ли персонаж чему-то важному из неё. Ситуации, в которых персонажи расширяют свой взгляд на мир вокруг, получают новую информацию о своём Паломничестве или извлекают важные уроки о себе и человечестве, всегда в праве становиться вехами и вознаграждаться Витриолью.

Вехи и блиц-игры

Прометид лучше всего подходит для длительной хроники. Хотя у Паломничества нет ограничений по времени, это путешествие требует значительного количества времени и усилий для любого Прометида. Некоторые никогда не завершают свой Магнум Опус.

Но не все игры по **Прометиду** являются долгосрочными начинаниями. Некоторые, из-за ограничений по времени, ограничены лишь несколькими сессиями или даже всего одной. Эти кратковременные игры (названные здесь «блиц-играми» для простоты, хотя некоторые из них могут занимать не одну игровую сессию) ставят перед Рассказчиком уникальную двойную задачу.

Во-первых, вехи являются неотъемлемой частью существования Прометидов, но при этом в долговременной игре каждый персонаж может завершать их раз в одну-две главы. В кратковременной игре игроку, вероятно, не получится завершить веху колоссальной значимости, такую, как успешное создание потомка или помощь другому персонажу в достижении Перерождения. Возможно, игроку будет затруднительно завершить даже одну веху невысокой значимости, если игра очень короткая. Это лишает игрока возможности пережить одну из самых интересных и уникальных сторон **Прометида**. Помимо того, что вехи отмечают приближение Созданного к становлению человеком, для игрока Прометида веха не только даёт чувство завершения посреди игры, но и также служит точкой фокуса, с помощью которой он может полнее понять мир с точки зрения персонажа. И, поскольку одной из основных целей блиц-игры для игроков зачастую является проба новой игровой системы, лишение игроков вех разрушит, по крайней мере частично, предназначение проведения этой игры.

Кроме того, вехи приносят ощутимую внутриигровую пользу персонажам-Прометидам. В мире, где их гонят от себя и люди и природа, Витриоль, получаемая за выполнение вех, предоставляет им дополнительную сверхъестественную силу (в виде Азота) и способности (в виде Трансмутаций), что помогает им выживать в недобром мире. Как и вехи, эти способности – часть «примочек» **Прометида**, и если лишить игроков возможности немного поэкспериментировать с интересными способностями **Прометида**, то это пойдёт против основных целей блиц-игры. Но если персонаж игрока завершил веху (и получил несколько очков опыта) в блиц-игре, то, даже если это была веха колоссальной значимости, игрок получит такое количество Витриоли, что его хватит только для приобретения одного пункта Азота или низкоуровневой Трансмутации. Едва ли этого хватит, чтобы прочувствовать глубину и обширность интересных особенностей, доступных в **Прометиде**.

С ними или без

Какие тогда варианты доступны для Рассказчика блиц-игр? Самым простым – если не самым удовлетворяющим – вариантом будет просто отказаться от использования вех. Хотя они являются ключевым элементом **Прометида**, в кратковременных игровых сессиях их исключение будет оправданным. Даже без отмечающих путешествие вех, тема **Прометида** о созданных существах, пытающихся понять людей и в итоге стать ими, будет интригующей и многосторонней. Поскольку персонажи, скорее всего, не приблизятся к Искуплению в ходе блиц-игры, сосредоточение на теме вместо цели по-прежнему приведёт к интересной и увлекательной игровой сессии. Блиц-игра может включать расследование сворой серии убийств, произошедших рядом с её логовом, в ходе которого будет раскрыт тот факт, что за ними стоит создатель (или потомок) одного из членов своры. Столкновение с чудовищными возможностями тех, кто связан с ними прямым «родством», может стать причиной для самоанализа, что будет очень тематично для игры по **Прометиду**. В центре другой игры могут стоять персонажи, чьи попытки «помочь» людям оборачиваются против них самих, оставляя их обдумывать цены совершения «правильного» поступка.

Альтернативные вехи

Некоторые Рассказчики, ведущие кратковременные игры, могут захотеть убрать вехи из их игр, но при этом оставить игрокам ощущение продвижения к Смертности. Реализация системы калибровки в блиц-игре для Мёртвой зоны включала бы в себя

создание метода, с помощью которого персонажи могли бы почувствовать, что они движутся по пути Паломничества. Для этого может быть использован ряд простых методов, опирающихся на иллюстративные ощущения или косметические эффекты.

Характерные для Прометида черты могут постепенно отпадать. К примеру, Малышка Майки может осознать, что каждый раз, когда она лучше понимает то, каково быть человеком, исчезает один из медных электродов, украшающих её франкенштейновский облик. В случае Плути, чья человеческая наружность маскирует внешность безукоризненной ледяной статуи, напоминающая человеческую плоть может постепенно распространяться по его телу ледяного манекена, как будто он медленно оттаивает, начиная от кончиков пальцев. А Мистер Эглантин может почувствовать, что с каждой завершённой вехой недостающая рука его всё менее беспокоит. Возможно, она просто причиняет ему меньше боли; он обнаруживает, что всё реже испытывает ощущение «призрачной конечности». Или при приближении к Искуплению недостающий придаток возможно даже начинает истекать кровью, а потом медленно регенерировать.

Или же Рассказчик может сделать изменения менее осязаемыми. Мистер Эглантин может обнаружить, что чем ближе он к Искуплению, тем меньше болит недостающая рука. Появляются периоды успокоения боли в недостающем придатке, и они становятся всё длиннее и чаще. Он может почувствовать себя свежее, меньше страдать от иссушения, словно Воды Жизни, породившие его, утоляют его давно отрицаемую жажду по мере приближения к концу путешествия. Аналогичным образом Малышка Майки может обнаружить, что её тело двигается более плавно, как будто её сшитые вместе части тела стали меньше враждовать друг с другом, а Плут может обнаружить, что его страсти, хоть и по-прежнему сильные, постепенно становятся сдерживать проще, чем в ночь, когда он впервые пробудился, и теперь они уже больше не контролируют его целиком.

Эти методы могут хорошо продемонстрировать продвижение персонажей по пути Паломничества, но они не учитывают другую сторону вех – выступление в роли триггера для внутриигровых преимуществ.

Другие варианты

Как же тогда Рассказчик может позволить игрокам испытать двойной процесс завершения вехи и извлечения выгоды из полученной после этого Витриоли в игре, которая длится всего несколько часов? Для того, чтобы сделать даже короткую сессию «сжатой версией» длинной хроники в отношении вех, существует множество различных способов. Рассказчик может счесть один из этих вариантов подходящим для его блиц-игры, но поддерживаются также и объединение и модификация нескольких из этих методов, а также создание собственной системы поощрений. В блиц-играх по-настоящему важно – даже больше, чем в долгосрочных хрониках – то, была ли для участвующих игра интересной и увлекательной. Блиц-игры идеально подходят для домашних правил, если они увеличивают, а не уменьшают, удовольствие участвующих.

Вехи с альтернативными преимуществами

Другим хорошо подходящим для блиц-игры вариантом является присвоение других преимуществ вехам. В стандартной хронике вехи генерируют Витриоль для персонажей. Витриоль, в свою очередь, позволяет им приобретать Азот, Трансмутации или Человечность. Если персонаж в ходе игры завершает только одну или две вехи, несколько очков Витриоли, которые он заработает, не создадут ощутимой разницы. Рассказчики могут захотеть заменить в блиц-игре получение Витриоли на другие преимущества. Это может быть сделано одним из нескольких способов. Некоторые Рассказчики могут заранее спланировать получение определённого внутриигрового преимущества при каждом завершении вехи. Эти преимущества могут включать в себя полное восполнение Воли или Пираса персонажа, или получение одного очка в Навыке или Атрибуте. Или же Рассказчик может позволить персонажу одно использование какой-либо Трансмутации за

одно-два очка Витриоли. Последний вариант позволяет игрокам опробовать более мощные аспекты игры, не делая при этом их персонажей сразу же крайне могущественными.

Другим вариантом является создание таблицы возможных эффектов, подобных перечисленным, и, после завершения вехи персонажем, подбор наиболее подходящих. Это даёт Рассказчику больше гибкости в определении выгоды от ситуации. Например, когда Малышка Майки узнает личность одного из людей, из которых была создана, Рассказчик может вознаградить её очком Интеллекта (или Сообразительности, или даже Решительности, в зависимости от того, что кажется более подходящим к завершённому расследованию). Мистер Эглантин может заработать дополнительное очко Расследования или Образования за перевод мистических документов. Успешное (или безуспешное) совершение Плутлом акта творения может дать Адонису дополнительный пункт Азота, что с точки зрения внутриигровой логики объясняется тем, что вспышка Пироса от такого творения очистила и усилила его Внутренний Огонь.

Поскольку блиц-игры, использующие стандартные правила по вехам, редко собирают больше одной-двух вех на персонажа, Рассказчик может позволить себе проявить большую щедрость на альтернативные преимущества вех, чем в более длинной хронике.

Более частые вехи

Некоторые Рассказчики могут захотеть, чтобы их игроки взаимодействовали с вехами больше, чем это обычно бывает в одну сессию. Одним из методов сделать вехи более активной частью блиц-игры является создание большего числа вех. В основе этого метода лежит идея о том, что человечность можно найти не только в крупных жизненных событиях, но и в мелочах жизни.

В обычной хронике Рассказчик создаст, вероятно, 5-8 вех для каждого персонажа, по значимости отличающихся от невысокой до колоссальной. Кроме того, в **Прометиде: Созданный** (с. 198) перечислен ряд ситуаций, которые, хотя сами и не являются вехами, приносят персонажу пункт Витриоли. В блиц-игре этот ряд легко можно повысить до вех невысокой значимости. Создав больше вех, или сделав вехами вещи, не считающиеся полноценными вехами в стандартной хронике, Рассказчики могут предоставить игрокам больше возможностей участия их персонажей в процессе выполнения вехи и соответствующего вознаграждения. В число примеров таких вех могут входить:

- Встреча с другими сверхъестественными существами (1 очко Витриоли за каждую новую встречу, даже если Прометид встречал одного из таких существ прежде).
- Узнать что-то о другом типе сверхъестественных существ (1 очко за каждый новый факт, даже если он узнавал уже нечто подобное. И знание о том, что оборотни формируют стаи, аналогичные сворам, и знание о том, что у них есть племена одинаково заслуживают очка Витриоли).
- Открытие чего-то нового о своей сущности Прометида (изучение новой Трансмутации, открытие того факта, что он является частью Наследия или Пути Очищения, открытие определённой особенности своих Муки или Отторжения – всё это стоит очка Витриоли).
- Открытие новой информации о других Прометидах или бытие Прометидов вообще (каждое новое открытие, не важно, насколько мелкое, заслуживает одного очка Витриоли).

К примеру, в случае Мёртвой зоны каждый член своры получает 2 очка Витриоли за встречу с другими Прометидами (2 остальных члена своры), дополнительный пункт за узнавание о том, что существуют различные Наследия Прометидов, 5 за присоединение к своре (что было определено Рассказчиком как веха высокой значимости), и ещё 2 за информацию, узнанную о Наследиях друг друга во время их первого Толкования. К концу их первого совместного вечера каждый из персонажей наберёт 12 очков Витриоли,

которые могут быть потрачены как очки опыта на Азот, Дарования, Человечность или Трансмутации.

Игрок Мистера Эглантина, стремясь позже сделать Азот персонажа выше текущей 1, решает оставить все 12 очков Витриоли. Этот вариант позволит ему позже приобрести второе очко Азота за 16 очков Витриоли (новый уровень x8), но при этом он несёт в себе неминуемый риск. Пандорианцы (или беспринципные Прометиды) могут почувствовать его богатую Витриолью ауру и попытаться забрать эту силу себе.

Малышка Майки же решает не откладывать на потом. Надеясь, что это поможет в предстоящих расследованиях, она решает приобрести Трансмутацию Сенсориума «Чувствительные уши» за пять очков Витриоли (Малышка Майки следует Пути Очищения Эго). Это оставляет ей семь очков Витриоли, которые (из-за своей боязни змей) она решает потратить на Трансмутацию Гипноза «Позыв к бегству». Потратив Витриоль, Малышка Майки готова вернуться в игру, не опасаясь того, что голодные хищники лишает её драгоценной силы.

Понимая, что вспыльчивость персонажа может завести его в опасные места, игрок Плути решает перестраховаться. Он тратит семь очков Витриоли (7x текущий Азот Плути, равный 1), чтобы приобрести Дарование Воскрешение. Это, как он надеется, немного повысит шансы его персонажа пережить любую опасную ситуацию, в которую он затянет себя в дальнейшем. Оставшиеся пять очков Витриоли игрок сохраняет для более крупного приобретения.

Позже в игре Мёртвая зона переживает ещё одну встречу и получает ещё Витриоль. Когда Прометиды обнаруживают, что их логово находится на территории стаи оборотней, они все получают очко за встречу с каждым из четырёх оборотней (4 очка), ещё одно очко за то, что узнают о существовании оборотней, ещё одно за то, что узнают о формировании стай у оборотней, очко за то, что узнают о наличии у стай оборотней территорий, и одно очко за первое наблюдение за сменой формы у оборотней. Когда Прометиды узнают, что оборотни захватили создателя Плути, каждый в своре получает те же три очка Витриоли, что и Плут за его выполнение вехи невысокой значимости. И когда Малышка Майки использует хитрость вместо силы, чтобы обманом выведать у зверей местонахождение захваченного Галатеида, вся свора также получает четыре очка Витриоли, которые она бы получила за завершение этой вехи в обычной хронике. Когда персонажи отправляются на помощь, Рассказчик останавливает игроков, вручает им 15 очков Витриоли и предоставляет возможность потратить эти очки.

После добавления этих 15 к уже собранным очкам у Мистера Эглантина теперь более чем достаточно Витриоли, чтобы повысить свой Азот. Его игрок тратит 16 очков (8x новый уровень Азота), чтобы увеличить Азот от 1 до 2. Кроме того, он решает приобрести Трансмутацию Вулкана «Электрошоковая перезарядка». Поскольку Мистер Эглантин принадлежит к Рептилиям, эта Трансмутация обойдётся ему в 10 очков Витриоли. У Мистера Эглантина уже есть Чувство Пираса; если бы это было не так, Электрошоковая перезарядка стоила бы ему дополнительные три очка Витриоли. (Смотрите с. 118-119 **Прометида: Созданный** для больших подробностей о приобретении Трансмутаций.)

В ходе игры Малышка Майки потеряла очко Человечности, украв кое-что ценное у оборотней и воспользовавшись этим для того, чтобы выторговывать необходимую информацию. Она бы хотела восстановить это очко Человечности, но 15 очков недостаточно для того, чтобы поднять Человечность с 6 до 7, так что она решает сохранить все 15 очков в надежде, что следующая часть приключения даст её оставшиеся шесть очков Витриоли.

Игрок Плути также хочет увеличить Азот его персонажа. С сохранёнными прежде пятью очками Витриоли, он теперь может потратить 16 очков на повышение Азота, что оставляет ему четыре очка Витриоли. Поскольку этого недостаточно для приобретения Азота, Дарования, Человечности или Трансмутации, игрок Плути снова сохраняет остаток на потом.

Поскольку учёт огромного количества очков, которое приносит этот метод, может занять немало времени, Рассказчик Мёртвой зоны просто отмечает галочкой то, что, как он считает, является вехой, которую персонажи завершили в ходе игры. Таким образом, он может предоставлять эти очки одновременно в разные времена по ходу игры, тогда, когда персонажи заработали достаточно, чтобы приобрести пункт азота или новую Трансмутацию, а не останавливать игру каждые несколько минут, чтобы записать, что персонаж завершил ещё одну веху невысокой значимости и получил очко Витриоли.

Более мощные вехи

Другим вариантом является усиление предоставляемых вехами преимуществ. Изменив шкалу вех (см. с. 191 **Прометида: Созданный**), Рассказчики могут увеличить влияние вех на прогресс персонажей, как минимум с точки зрения силы персонажей, и при этом оставив незатронутой сторону вех, связанную с продвижением по Паломничеству.

Вместо того, чтобы вознаграждать за завершение вехи невысокой значимости 1–3 очками Витриоли, Рассказчик может решить вознаграждать 4–8 очками за каждую, тогда как вехи высокой значимости принесут персонажу 9–15 очков. Веха колоссальной значимости может принести 16 очков Витриоли: достаточно, чтобы повысить Азот персонажа с 1 до 2, или чтобы Трансмутацию второго-третьего уровня.

Рассказчик также может вознаграждать двумя-тремя очками Витриоли за каждое достижение, которое обычно стоит одно очко (список представлен на с. 198 **Прометида: Созданный**), позволив членам своры быстрее накапливать Витриоль от этих небольших свершений.

Всё вышеперечисленное

Рассказчики могут реализовать какое-либо сочетание вышеперечисленных методов или сразу все в одной блиц-игре. Хотя удвоение эффективного роста силы в долговременной хронике может привести к своре неостановимых, распухших от мощи Прометидов, проминающих себе путь через сельскую местность, в блиц-игре риск того, что персонажи станут непомерно могущественными, довольно мал даже при объединении всех предложенных методов. И так как одна из основных целей блиц-игры – это дать игрокам возможность опробовать как можно больше аспектов игры, то разрешение игрокам развиваться от начинающих до могущественных Созданных может на самом деле оказаться выгодным. Это даёт игрокам возможность поиграть с более обширным набором сил, чем тот, к которому у них есть доступ в обычной игре на одну сессию. Если они вернуться к **Прометиду** ради долговременной хроники, у них будет намного больше опыта в использовании доступных сил.

Но Рассказчикам следует объяснить, что развитие персонажей было искусственно ускорено ради целей пробной игры. Что вехи сжаты и экспоненциально усилены, чтобы расширить и углубить опыт взаимодействия игроков с этими аспектами игры. Для игрока было бы проблемно ожидать после блиц-игры того же уровня силы от долгосрочной хроники по **Прометиду**.

Кроссовер

В то время, как большинство других сверхъестественных персонажей связывается преимущественно с себе подобными (по своему выбору или из необходимости), у Созданных, скорее всего, не будет такой возможности из-за их крайне малой численности. Одно это может служить оправданием для того, чтобы Прометид проводил время с другими обитателями Мира Тьмы, но и без этого кроссоверные игры – хроники, в которых игроки берут на себя роли различных типов сверхъестественных существ – таят в себе огромный потенциал.

Называя названия

При обсуждении **Прометида** в сочетании с **Вампиром**, **Магом** или **Оборотнем** могут пригодиться некоторые термины из каждой из этих игр.

Вампиры называют себя Сородичами. Каждый из них принадлежит к одному из пяти кланов, и многие присягнули на верность политическим группам, которые они называют ковенанты. Сверхъестественные способности вампиров называются Дисциплинами. Когда Сородичи образуют небольшие группы, полагающиеся друг на друга, эти группы называются котериями.

Оборотня используют для самоназвания слово Урата. Они разделяются на две фракции: дикие, пожирающие людей Чистые и менее враждебные, но не менее опасные Отверженные. Большинство оборотней принадлежит к племенам – основанным на некой философии социальным объединениям. Они используют ритуалы для призыва силы духов, которые могут предоставить Урата могущественные Дары. Когда оборотни формируют небольшие связанные группы, эти группы называются стаями.

Маги часто говорят о себе, как о Пробуждённых. Каждый из магов идёт по одному из пяти мистических Путей, и большинство принадлежит к древним мистическим орденам. Пробуждённые выражают свои силы посредством заклинаний, способных почти на что угодно. Когда маги решают создать небольшую, тесно связанную группу индивидов, такие группы называют кабалами.

Сверхъестественные существа и Отторжение

Сверхъестественные существа не являются по своей природе неподверженными Отторжению. Маги, являясь людьми, обычно реагируют на Отторжение точно так же, как и люди. Оборотни и вампиры, однако, не испытывают то же самое, что и человечество, но по-прежнему являются опасно подверженными действию Отторжения. У Рассказчиков, которые хотят вести игру, посвящённую включающей Прометида смешанной группе сверхъестественных существ, есть несколько вариантов взаимодействия с влиянием Отторжения на остальных персонажей группы.

Для короткой встречи Рассказчик может захотеть воспользоваться обычными правилами по Отторжению (см. с. 172 **Прометида: Созданный**). Но со временем это приведёт, как минимум, к дисгармонии в группе. Особенно если в группе есть вампиры или оборотни, тогда итогом, скорее всего, станет кровавая баня, когда группа вступит в драку, охваченная Смертельной Яростью или безумием.

Для более долгих взаимодействий Рассказчики могут модифицировать правила по Отторжению, чтобы облегчить длительные взаимодействия. Проще всего можно это сделать, постановив, что сверхъестественные существа, из-за их потусторонней природы, неподвержены Отторжению. Это должно мало повлиять на игру, и разве что только слегка расширит круг индивидов, которые не будут сверхъестественным образом побуждены к стремлению уничтожить персонажа-Прометида. Пока персонажи хотя бы время от времени взаимодействуют с человеческими существами, тема отчуждения не будет полностью потеряна. В такой игре соприкосновение между разожжённой Отторжением ненавистью у людей и более индивидуальными реакциями других сверхъестественных существ может завести философию Прометида в интересные направления.

Более предприимчивые Рассказчики могут захотеть создать правила для Отторжения, находящиеся между этими двумя крайностями. Можно основываться в изображении симптомов Отторжения на косметических изменениях, а не игровой механике. Маги могут чувствовать дрожь, напоминающую о Бездне, когда находятся рядом с одним из Созданных, и постоянно оглядываться из-за страха, что за ними наблюдает некая нечестивая сущность. Волосы оборотня могут вставать дыбом, когда Прометид подходит слишком близко, при этом в воздухе становятся почти видны искры

Божественного Огня. Оборотень может захотеть установить доминирующее положение по отношению к Прометида, не представляя, почему так важно, чтобы это неестественное существо признало его главенство. Вампиры могут почувствовать Внутренний Огонь Прометида, как если бы это была крошечная частичка энергии самого Солнца – недостаточная для того, чтобы навредить, но достаточная для того, чтобы нервировать кровососа.

Если нужна игровая механика, то эти внешние эффекты можно дополнить смягченной версией Отторжения. Возможно, на Прометида будут накладываться штраф в один дайс при социальных взаимодействиях со сверхъестественными существами, при этом этот штраф либо будет оставаться одним и тем же, либо, если это кажется подходящим Рассказчику, расти с теми же интервалами, что и Отторжение для людей. Таким образом, штраф в один дайс будет соответствовать обычной первой стадии Отторжения, штраф в два дайса – второй стадии и так далее, вплоть до четвёртой стадии, когда у Прометида будет штраф -4 на любой социальный бросок (см. с. 169-170 **Прометида: Созданный** для подробностей определения прогресса Отторжения).

Есть ещё один вариант для Рассказчиков, которые хотят убрать эффекты Отторжения из взаимодействия Прометида с другими сверхъестественными существами, но не хотят безосновательно объявлять Отторжение недействующим. Это можно достичь совместной работой Прометида (Прометидов) и других персонажей по поиску способов преодоления эффектов Отторжения (что вначале требует его идентификации). Гениальный маг, желающий взаимодействовать с одним из Созданных без разрушительного действия Отторжения, может взять на себя смелость разработать заклинание, которое сделает его невосприимчивым к Отторжению. Аналогичным образом, оборотень может разыскать давно забытый Дар, который не даст ему потерять контроль при взаимодействии с Прометидами. И даже среди безжалостной нежити вполне может существовать тайное знание, которое позволит вампиру удержать свою нечеловеческую ярость, несмотря на подталкивание Отторжением. Во врезке «Ослабление Отторжения» есть предположения о способах, с помощью которых другие сверхъестественные существа могли бы преодолеть этот эффект.

Ослабление Отторжения

Вампиры: Хотя Отторжение больше связано с Человеком, чем Зверем, результатом всё равно оказывается потеря контроля над безумием. В связи с этим, у персонажа, овладевшего первым ярусом Кольца Зверя (см. с. 149 **Вампира: Реквием**), есть преимущество. В зависимости от того, насколько великодушным хочет быть Рассказчик, может быть достаточно одного этого Кольца, или вампиру, возможно, придётся разработать Практику, включающую Наказание Зверя и, вероятно, пункт Сопротивления, чтобы сделать себя неподверженным Отторжению. С разрешения Рассказчика, Забывчивое сознание (Доминирование ••, с. 126 **Вампира: Реквием**) может исцелить уже имеющееся Отторжение.

Оборотни: Отторжение приближает оборотней к Смертельной Ярости, и потому нужны фетиши вроде Геммы Милосердия (с. 206 **Оборотня: Отверженный**). Аналогичным образом, Дары, которые ослабляют Смертельную Ярость, могут, со штрафом, помочь замедлить или исцелить Отторжение. Дух спокойствия или сострадания может научить Дару, который препятствует Отторжению, и такого духа можно убедить (или заставить) использовать своё Влияние, чтобы добавить бонус к броску Решительности + Самообладания игрока оборотня на сопротивление Отторжению.

Маги: Если маг знает о том, что нечто в состоянии Прометида склоняет смертных ненавидеть и преследовать его, то маг может использовать скрытое заклинание Совершенствование Арканы Разума (это требует 3 Разума), чтобы

отсрочить Отторжение. Использование этого заклинания позволит магу игнорировать Отторжение на протяжении следующей сцены, если только он не увеличит продолжительность заклинания. Если у мага есть 4 Разум, он может сотворить это заклинание на других. Удаление Отторжения после того, как оно начало действовать, требует использования заклинания Проникновение в банк памяти (Маг: Пробуждение, с. 214), но его действие со временем пройдёт, в результате чего Отторжение восстановится. С 5 Разумом маг может «перезагрузить» разум жертвы по отношению к Отторжению, убрав все его следы и позволив жертве начать всё с Прометидом заново.

Уникальные среди уникальных

Прометид, вынужденный бродить только среди смертных, является поистине одиноким созданием, чьи социальные связи находятся полностью во власти Отторжения. Если он когда-либо встретит других сверхъестественных существ, его может привлечь к ним только из-за отсутствия человеческой реакции на его Азотную природу.

Но с другой стороны, Прометиды достаточно редки, чтобы мало кто из других сверхъестественных существ знал об их существовании. Таким образом, у любого сверхъестественного существа, которое встретит Прометид, скорее всего не будет заранее сложившегося мнения о Созданных в целом. Пусть и не все Созданные получают признание в группах других сверхъестественных существ, существует достаточно возможностей для этого, чтобы игра, в которой Прометид объединяется со стаей оборотней или котерией вампиров, не была чем-то немыслимым. Но подобная сюжетная линия содержит в себе некоторые трудности, которые следует предвидеть Рассказчику.

Свой среди чужих

Можно написать целую книгу, посвященную одним только всевозможным предысториям того, как Прометид мог достаточно сблизиться с другими сверхъестественными существами, чтобы его приняли в их социальную группу, будь то стая, котерия или кабал. В большинстве игр, однако, такую предысторию сплетают игроки. Настоящей проблемой Рассказчика в случае трупп, состоящих преимущественно не из Прометидов, является совмещение Паломничества персонажа-Созданного с окружением игры по **Оборотню**, **Вампиру** или **Магу**, и поэтому именно это, а не то, как правдоподобно объединить тот или иной набор персонажей, является предметом данного раздела.

Какая мне от этого польза?

Хотя любой Прометид может найти себе место в группе других сверхъестественных существ, он разделяет с другими Созданными важнейшую цель (достижение Смертности). Другие сверхъестественные персонажи (в первую очередь вампиры) могут стремиться к этой цели, но достичь её они не могут. Это не значит, что другие сверхъестественные существа не могут помочь Созданному в Паломничестве так, как могла бы помочь Клеймённая свора. Помимо того, что одна встреча с другими сверхъестественными существами и узнавание фактов и вымыслов, связанных с их мифологией являются вехами невысокой значимости, долговременная связь с вампирами, оборотнями и магами может оказать огромную помощь в Паломничестве. Но ничто ценное не достаётся бесплатно. Прометиды, которые проводят много времени с не-Прометидами, могут также ощутить значительные недостатки этого.

Семена прошлого

У вампиров, оборотней и магов есть общая отличительная черта: все они когда-то были людьми, или хотя бы считали себя таковыми. Многих вырастили человеческие родители (или родители, которых они считали людьми), посещали те образовательные учреждения, которые посещают человеческие дети, и предполагалось, что они проживут человеческие жизни и в итоге умрут человеческой смертью. Мало кто из них в то время осознавал реальность мира сверхъестественного. Многие начали верить в вампиров, оборотней или магов лишь незадолго до того, как стали одним из них. У Прометидов же никогда не было подобной иллюзии (а если была, то она очень быстро развеивалась). У лишь немногих из них есть единственное воспоминание о том, как к ним относились как к людям, что уж говорить о подобных многолетних воспоминаниях, которыми обладают другие сверхъестественные существа.

Пусть вампиры или оборотни и воспринимают свою потерянную человечность через фильтр своей новой сверхъестественной сущности, у них всё равно есть доступ к тому, что есть мало у кого из Прометидов: воспоминания о бытии человеком от первого лица. Даже самый бесчеловечный вампир или оборотень могут, если их к этому подтолкнуть, рассказать любопытствующему Прометиду истории о своём детстве и юности. Оборотни или вампиры будут реже смотреть с подозрением на Созданного, задающего странные вопросы: Каково было ходить в школу, на свидания, выходить замуж? Каково питаться, превращаться, убивать? Каково осознавать, что ты был совершенно другим, что нет пути назад? Хотели ли вы вообще иметь возможность вернуться назад? Хотели ли вы когда-нибудь умереть?

Конечно, те, кто сохранил большую часть человечности, могут яснее рассказать о своих воспоминаниях, понимании и взглядах союзнику-Прометиду, чем те, кто отделился от своих человеческих жизней из-за времени, коренной сменф парадигм или и того, и другого. Маги, являющиеся по-прежнему людьми и обладающие человеческим взглядом на вещи, могут оказаться невероятно полезными для Прометида, стремящегося узнать об этих вещах. В даже ещё большей степени, чем другие, маг может предложить непосредственно человеческие ответы на вопросы Прометида, и отношения Прометида с магом могут стоять ближе всего к отношениям с человеком, незатронутым Отторжением (разумеется, при условии, что маг знает, как обойти Отторжение).

Среди Пробуждённых

С магами Прометиду, вероятно, логичнее всего связывать свою судьбу. Они выглядят и действуют как люди (в том смысле, что они не занимаются регулярно сменой формы или питьём крови). Они *являются* людьми, несмотря на всю свою сверхъестественную силу. Но благодаря этой силе у них есть возможность развеять одно из величайших бедствий в существовании Прометидов: Отторжение. Таким образом, маги, возможно, являются единственными настоящими людьми, с которыми Созданный может взаимодействовать без проклятого влияния Отторжения.

С момента их Пробуждения маги идут по пути между «обычным» человечеством и почти божественной силой, и этот путь окрашивает каждую сторону их жизни. Их возможности – это песнь сирены, искушающая их уйти ещё дальше от человечества. И эта ситуация знакома многим Прометидам. Когда Прометиды начинают своё Паломничество, между их первыми шагами и Великой Работой скрывается множество искушений. Их подчиняет Мука, сдерживает Флюкс, и даже инстинктивное стремление к обретению Человечности недостаточно сильно, чтобы помешать их отклонению от пути. Нахождение родства в кабале магов может и не приведёт Прометида к самому прямому пути завершения Магнум Опус, но, сопровождая кабал, он может многое узнать о ценности человечности.

Кабал магов является для Прометида идеальным местом для завершения вех, связанных с интеллектуальными открытиями. В зависимости от природы кабала и его членов, он может погрузиться в политику или философию, духовность или игру на бирже,

но время, проведённое с магами, всё равно будет временем открытий и развития. Прометид легко может пережить вехи, вроде перечисленных ниже, пока проводит время в кабале магов:

- Испытать на себе Высшую магию
- Увидеть эффекты Парадокса
- Узнать, воззрения какого Пути ближе всего отражают его собственные
- Узнать о Бездне или Высших мирах

Среди Сородичей

Паломничество Прометидов вовсе не идеально. Учитывать свои тёмные стороны и то, как они соотносятся с мрачными сторонами человечества, также важно, как и находить более идеалистические совпадения между собой и человечеством. Созданные, независимо от Пути Очищения, часто находят вехи в тёмных местах: открытие ненависти, ревности или настоящего страха; понимание сущности предубеждений; предательство, манипулирование, разрушение и даже смерть. И мало кто может выступить в роли наставника и проводника по мрачным местам Мира Тьмы лучше, чем кровососущая нежить, проводящая свои вечные, дьявольские политические игры под покровом ночи.

Котерия вампиров – идеальное место для Прометида, чтобы завершить вехи, сосредоточенные на тяжёлых решениях – являющимися как целью, так и методами взвешиванием «за» и «против», совершением выбора и работой с ложью, обманом и многослойными тактиками. В компании вампиров он столкнётся с таким эмоциональным и социополитическим манипулированием, которое можно развить только среди тех, у кого есть вечность на его оттачивание. У него будет возможность узнать, что у злодейства может иногда быть ангельское лицо, и он узнает цену каждого выученного урока. Это может казаться парадоксальным, но среди инертных мертвецов Прометид может узнать ценность жизни и, благодаря этому, быстрее продвинуться к завершению своего Магнум Опус. Если он проведёт время вместе с вампиром или котерией, Прометид может завершить следующие вехи:

- Увидеть питание вампира
- Познакомиться с кем-то, кто «умер» за столетия до того, как персонаж был создан
- Отдать свою кровь вампиру, по своей воле или против неё
- Стать зависимым от крови вампира
- Увидеть проявление Метки Хищника – вампирскую форму Меры, которая обычно приводит к тому, что один Сородич съёживается в страхе перед другим, более могущественным хищником
- Присутствовать на собрании двора Князя или ковенанта

Среди Урата

Любой Прометид, видевший побуждаемое Отторжением буйство обрушивающейся на него толпы, знает, что гнев – это порок, присущий не только оборотням. То, что Прометидов так редко принимают в общество оборотней, вызвано не яростью Урата, а естественным конфликтом между стремлением стаи к созданию территории и влиянием Опустошения на любую местность, в которой Созданной надолго задерживается. Все же, когда их пути пересекаются, Прометиды могут многое узнать у перевёртышей о силе и ярости, а также о связях между теми, кто объединился ради общего дела.

Стая оборотней – идеальное место для Прометида, чтобы завершить вехи, связанные с действием: ситуативные открытия, эмоциональные испытания и тесное взаимодействие с концепциями долга, семьи, контроля и его отсутствия. Если один из Созданных переживёт проведённое с волками время, он может пройти вехи, аналогичные перечисленным ниже:

- Увидеть оборотня в его ужасающей форме полуволка-получеловека
- Встретить или увидеть Материализованного духа

- Понять роль не являющихся оборотнями членов семьи в обществе оборотней
- Увидеть исполнение ритуала
- Увидеть оборотня в Смертельной Ярости (очень опасная вежа!)

Чужак среди чужих

Не все кроссоверные игры, включающие Прометидов и других сверхъестественных существ, состоят из одного Созданного, состоящего в группе оборотней, вампиров или магов. Хотя подобная ситуация менее вероятна, Рассказчику может быть необходимо вести игру, в которой большую часть партии образует свора Прометидов, а также участвует другой сверхъестественный персонаж. Хотя Созданные могут принять чужака во многом по тем же самым причинам, по которым одинокий Прометид может разыскивать других сверхъестественных существ (товарищеские отношения, на которые Отторжение влияет в меньшей степени, расширение знаний или упрочнение защиты против враждебного внешнего мира), не-Прометид не может по-настоящему стать частью Клеймённой своры. Несмотря на то, что другие персонажи могут принять его как часть своры, сам процесс включения в алхимический договор не работает на существах без Пироса, так что многие сверхъестественные (но не социальные) преимущества нахождения в своре для него недоступны.

Не-Созданные не учитываются при определении того, какая часть своры состоит из того же Наследия, а какая из отличных Наследий (при определении Отторжения или Опустошения), и Прометиды не могут передавать им Пирос через алхимическое Клеймо, вне зависимости от того, насколько остальные считают чужака частью своры. Без Клейма у своры остаётся только чисто социальное назначение.